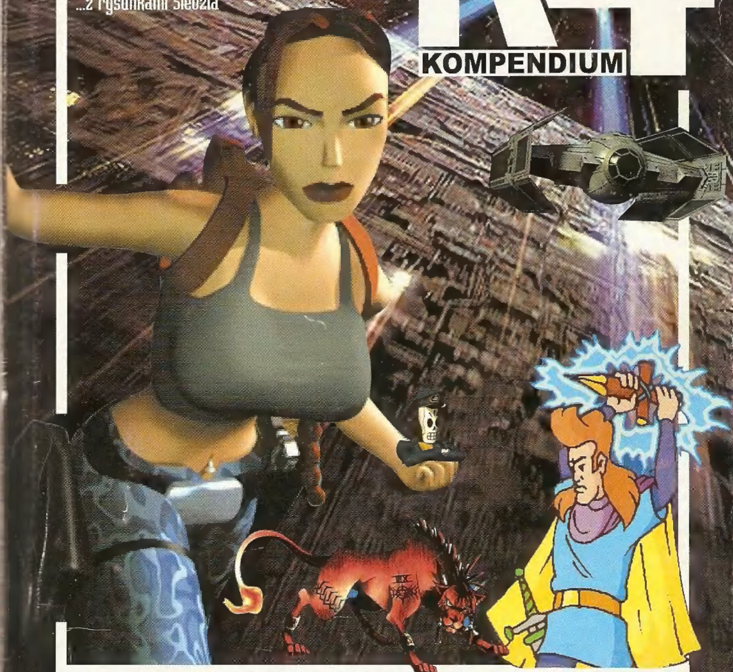
Martinez i Przyjaciele

WYJAŚNIAMY NIEWYJAŚNIONE ■ 125 x X-FILES
■ PRZYGODÓWKI POLSKIE I PO POLSKU ■ WSZYSTKO O LARZE CROFT ■ PRZYSZŁOŚĆ TO CYBERPUNK
■ PRZEZ TRUDY DO GWIAZD ■ HORROR W GRACH
■ RPG DLA KAŻDEGO ■ PORADNIKI DO 24 GIER
■ OPOWIADANIA ■ TIPSY I CHEATY

...z rysunkami Śledzia

K4 KOMPENDIUM



Intermedia PL Warszawa 1999

GAMBLER
gramy dla wszystkich

Maciuś I.
okazjonalny
gracz komputerowy

(Jego bliskiego przyjaciela zobaczysz na końcu tej książki)



KOMPENDIUM
GIER KOMPUTEROWYCH

K4

KOMPENDIUM

Wiernemu Czytelnikowi – z pozdrowieniami – Martinez

Warszawa 1999

Przygotował zespół autorów w składzie:

Aleksandra Cwalina	*Krupik*
Andrzej Cwalina	*C(w)alineczka*
Marta Cwalina	*Marta*
Rafał Frąckiewicz	*Rif*
Michał Gołębiowski	*Miguel*
Marcin Górecki	*Gulash*
Lech Kalwas	*Doc*
Dominik Kruk	*Merlin*
Leszek M. Kujawski	*LMK*
Adam Lomnic	*Sheeana*
Piotr Nowakowski	*Delanov*
Krzysztof Papliński	*Banan*
Mxxxxx Pxxxxxxxx	*Piasek*
Marcin Przasnyski	*Martinez*
Paweł Sikora	*psi*
Dominik Stan	*Chaffmaker*
Adam Szary	*Grey Jedi*
Przemysław Szynkora	*Youzi*

Redaktor naczelny:
Marcin Przasnyski

Redaktor:
Aleksandra Cwalina

Projekt graficzny:
Barbara Przasnyska

Rysunki:
Michał Śledziński

Zdjęcia:
Joanna Kossak

Fotoskład:
Cyberstudio

Korekta:
Maria Przasnyska

Dystrybucja:
Beata Wacławek

Wydawca:
INTERMEDIA PL
02-903 Warszawa,
ul. Powsińska 40/17
tel.: (0-22) 39-57-86

ISBN 83-910949-0-1

Warszawa 1999

SPIS TREŚCI

Wstęp

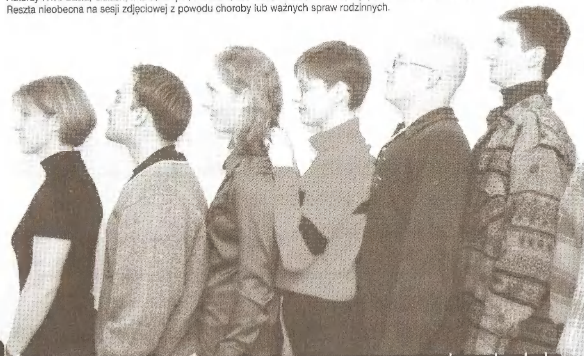
Kupując komputer odmieniasz swoje życie. Świadomie lub nieświadomie zmieniasz bowiem środowisko swojego życia i codziennego funkcjonowania. Dawniej, u zaczątków komputeryzacji, zacząłbyś należeć do grona wtajemniczonych; dzisiaj stajesz się oświecony, a zaraz potem - podłączony. Wiedza dawniej niepraktyczna, a wręcz zbędna, stała się podstawą samodzielności, warunkiem znalezienia dobrej pracy i przepustką do kręgów ludzi działających w zawodach przyszłości.

Komputer to zarazem dobry sposób na życie, o ile nie dasz się zwariować. Szkodliwa jest każda przesada, a nadużywanie powoduje, że to co dobre, staje się zabójcze. Nietrudno stać się komputeroholikiem – wszak świat ten oferuje tak wiele, że chcąc tylko spróbować pojawiających się nowinek, niepotrzeżenie zaczniesz być uzależniony.

Popularność komputerów i szerokie zastosowanie ich zarówno w domu jak i w pracy, dało nam nowy środek przekazu, nie istniejące wcześniej mass medium. Rzecz nie polega wcale na pisaniu e-maili. Poprzez korzystanie z programów komputerowych, a przede wszystkim multimediów i gier, użytkownicy z całego świata mają kontakt z wytworem czyjejś myśli, fantazji i pracy twórczej. Szczególnie to gry niosą ogromny ładunek emocji i wrażeń, prezentowany odbiorcy na sposób interaktywny, przez co treść jest bardziej wiarygodna i silniej działa. Ani książki, ani skomplikowane technicznie filmy, choć funkcjonalnie pokrewne, nie są w stanie przekazać tak wiele.

Zrozumienie natury i istoty gier pozwoli być może na włączenie ich w proces edukacji. Obecnie zwyczajem jest potępianie ich jako brutalnej, prymitywnej rozrywki, która bazuje na naszych najniższych instynktach. Jednak ci, którzy to głoszą, nie grali zapewne w nic poza Pasjansem pod Windows, zaś swoje opinie opierają prawdopodobnie na obejrzanych w prasie screenshotach z Mortal Kombat. Nie musimy się jednak

Autorzy K4K: Basia, Gulash, Marta, Krupik, Martinez, Rif, LMK, Banan, Delanov, C(w)alineczka, Merlin, Youzi. Reszta nieobecna na sesji zdjęciowej z powodu choroby lub ważnych spraw rodzinnych.



obawiać, że gry staną się owocem zakazanym. Są inne, bezspornie poważne problemy społeczne, nad którymi głowią się autorytety moralne oraz mądrzy panowie w garniturach. Nas – graczy – cieszy to, że dobrze się rozumiemy i dobrze się razem bawimy.

Stając się komputerowcem wkraczasz do rodziny, w której nie liczy się to, czym żyłeś wcześniej. Mamy swoje zasady, niepisane kodeksy, wzorce zachowań oraz zainteresowania i zajęcia uważane za godne, jak i niegodne. Czytamy prasę, zwykle kilka tytułów polskich i kilka zagranicznych. Większość z nas doskonale czyta i pisze po angielsku. Od spolszczonych wolimy oryginalne wersje filmów, coraz częściej sięgamy po angielskojęzyczne książki. Mamy wspólne marzenia, zmieniającą się modę, ulubioną muzykę, własny język tworzony nieraz na gorąco. Ale nie wymagamy podporządkowania się, nie mamy przywódców i nie mamy przedmiotu kultu. Bo to nie sekta, tylko sposób na życie.

Podsumować to... jest niemożliwością. Jeszcze dziesięć lat temu nietrudno było spamiętać wszystkie gry, zagrać w każdą choć parę godzin. Mimo wielu platform sprzętowych, bieżące śledzenie gier i wszelkiego rodzaju programów użytkowych było nie sprawiającą kłopotów przyjemnością. Obecnie i tutaj pojawia się nadmiar informacji, zdarzeń i produktów. Gry komputerowe stają się zjawiskiem masowym, a ich opanowanie i opisanie to ciężka praca.

Zresztą co ja wam będę....

Martinez

PS. Dziękuję za wybranie K4 KOMPENDIUM. Ta książka nie ma nic wspólnego z SECRET SERVICE, gdzie pracowałem kilka lat, a jest tworem zespołu autorów działających z wolnej ręki. Dzięki Twojemu poparciu mamy legitymację do pracy twórczej. I dzięki Twemu zainteresowaniu już teraz pracujemy nad kolejną częścią tej książki, która ukaże się w drugiej połowie 1999 roku. Szukaj K5 tuż po wakacjach, lub już teraz zamów ją, korzystając z kuponu na str. 361.




AUTOPORTRET Z ŁASICZKĄ

Krzysztof Papliński

Umiłowani Bracia w Cyberpunku!

TO już się zaczęło

Krótka wizyta na Placu Konstytucji nie przekona jeszcze każdego. Wielkie tłumy przewalają się tamtędy o różnych porach, a budki z żółtoskórymi sprzedawcami oferują przysmaki bogate w pędy młodego bambusa i olej sojowy. Jednak atmosfera przemieszania ludzi, nastrój prawdziwego obcowania z okolicami sportretowanymi w np. "Łowcy Androidów", jest jeszcze odległa. O jakieś dziesięć minut jazdy taksówką, lub dwudziesto–, trzydziestominutowym kursem przy pomocy środków transportu miejskiego. Tyle bowiem mniej więcej zajmuje dojazd do jedynego prawdziwie cyberpunkowego miejsca w Warszawie. Kulturowo przemieszanego tygla, w którym w jednym rzędzie stoją obok siebie wieże, tandetna biżuteria, Azjaci, konsole, noże myśliwskie, Rosjanie, telewizory, dresy, Murzyni, kompakty, smród przypalanych w budach potraw, pałki... Wystarczy pojawić się tam bardzo wcześnie rano, zimową porą, kiedy jest jeszcze ciemno, aby doświadczyć przeniesienia w czasie. Aby dostać prawdziwego futurystycznego kopa pozwalającego poczuć się jak postać z dowolnej powieści Gibsona. Albo kolejny klient na Stadionie Dziesięciolecia.

Bo TO już się zaczęło. Właśnie TAM.

GRY

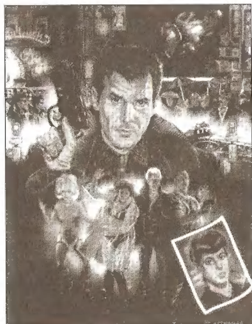
Niestety, u nas w kraju tematyka cyberpunkowa najwyraźniej nie zainteresowała specjalnie wielu osób. Co więcej, słuszne okazały się przewidywania, że gatunek ten raczej przestał interesować potencjalne rzesze maniaków. Przyczyną może być to, że cała ta efektowna cyberpunkowa technologia zaczęła już leniwym strumyczkiem wlewać się do naszych mieszkań, samochodów, biur, szkół ... To wszystko, co tak wspaniale wyglądało na ekranie kinowym czy ekranie monitora, przestało już tak bardzo kręcić. Może się przejadło? Może znudzili się już ci wszyscy goście z tradycyjnym gniazdem na implanty za uchem i zafarbowanym czubem postawionych włosów na czaszce? Może cała ta festyniarska, a zarazem urocza w swej świeżości wizja, po prostu przestała być tak bardzo atrakcyjna? Nieważne. Liczy się tylko to, że nawet pomimo wydania większości książek z dorobku Williama Gibsona w języku polskim, wypuszczenia kilku gier ocierających się o tę tematykę, nie widać aby miało dojść u nas do boomu porównywalnego z tym, co działo się w latach osiemdziesiątych w Stanach. Trzeba przyznać, że nasz rynek dosyć selektywnie chłonie wszystko co pochodzi od Wuja Sama. I, najwyraźniej, c–punk się do tego woreczka nie załapał.

Nie ma się jednak co łamać. Dowodem tego jest np. to, że w 1998 roku światło dzienne ujrzała najlepsza (od czasów niezrównanego BLOODNET) gra cyberpunkowa. Adaptacja wspaniałego dzieła Ridleya Scotta – BLADE RUNNER.

Sposoby przenoszenia filmów na ekrany komputerów niestety rzadko kiedy zasługują na uznanie. Albo inaczej. Na osoby, które po adaptacji growej jakiegoś filmu spodziewają się ciekawego i twórczego rozwinięcia wątków poruszanych w owym filmie, zwykle czeka rozczarowanie. Gry potrafią fajnie pokazać jak ktoś pierze kogoś po buzi, z chirurgiczną wręcz precyzją zademonstrować usunięcie jakiegoś organu bez użycia żadnych narzędzi, czy – co dzieje się po użyciu klucza na drzwiach, ale każdego, trochę bardziej wyrafinowanego amatora kina po prostu zniechęcają.

I właśnie takim wybrednym malkontentom należy zademonstrować produkt Westwood pod wiele mówiącym tytułem BLADE RUNNER.

Gra ta powstała w bardzo ścisłej współpracy z twórcami filmu. I trzeba przyznać, że nie sprowadza się to tylko do wrenderowania gdzieniegdzie lokacji znanych z tworu Scotta, czy podłożeniu kilku kwestii przez starszych o te ładnych kilka lat aktorów. Przede wszystkim oddany został nastrój i wydźwięk filmu. Z tym pierwszym nie było w tym przypadku zbyt trudno. Scenerie wykorzystane w filmie stanowiły doskonałą bazę dla grafików, którzy mając do dyspozycji gotowe modele niektórych pomieszczeń czy plenerów, bez większych problemów poradzili sobie również ze skomponowaniem reszty. Udało się nawet namówić pamiętną Rachel do sesji, w wyniku której jej twarz (epizodycznie, ale jednak) pojawia się na ekranie.



Najciekawsze w grze okazało się jednak to, co musiało budzić największe emocje. Czy gra będzie tylko nieco ubarwioną, ale jednak tylko powtórką z filmu, czy może autorzy zadecydują o stworzeniu autonomicznej historii, jedynie rozgrywającej się w realiach filmowego świata? Okazało się, że była jeszcze jedna i (moim zdaniem najlepsza) droga. Otóż

gra pozwala na wcielenie się w rolę innego łowcy androidów i stawia przed nim inną intrygę do rozwiązania, jednocześnie dbając o to, aby momentami miało się wrażenie brania udziału w filmie. Na przykład podczas prowadzenia swego własnego śledztwa (również związanego z Nexusami), sterowany przez gracza McCoy napotyka czasem na ślady obecności Deckarda. Zwykle bardzo ulotne (np. podczas wizyty u Tyrella, Rachel mówi w pewnym momencie o wizycie innego łowcy), ale dające bacznemu obserwatorowi prawdziwą satysfakcję.

BLADE RUNNER nie jest może specjalnie nowatorski jeżeli chodzi o sterowanie czy pewne rozwiązania graficzne, ale przez cały czas trzyma dobry poziom. Gracze mają możliwość posługiwania się zarówno sprzętem do obróbki zdjęć (bardzo przyjemna sprawa) jak i aparatem Voigt–Kampffa pozwalającym na ustalanie czy badany jest androidem czy człowiekiem. Twórcom udało się jednak upchnąć pewną rzecz niespotykaną w przygodówkach (bo do tego gatunku należałoby zaliczyć to dzieło). Otóż poprzez wprowadzenie generowanego losowo przed każdą grą systemu ustalania, która postać występująca w grze jest androidem, a która nie, można zagrać w nią do trzynastu razy pod rząd i za każdym razem uzyskać inne zakończenie. Gra kładzie bowiem bardzo duży nacisk na powiązanie wszystkich podejmowanych podczas gry decyzji z ich wpływem na rozwój akcji. Z drugiej strony, dla osób pragnących ujrzeć wszystkie możliwe zakończenia frustrujące może okazać się sprawdzanie wpływu wszystkich wykonywanych działań na akcję, ale trudno.

BLADE RUNNER jest po prostu taki jaki być powinien.

Oprócz BLADE RUNNERa pojawiły się ostatnio jeszcze dwie gry, które uznałbym za cyberpunkowe. Z tego jedną raczej dla przestrogi.

NET:ZONE to gra, której z czystym sumieniem nie polecę nikomu, chociaż uważam ją za jeden z ciekawszych tytułów pozwalających na zabawy w cyberprzestrzeni. Gra polega na poruszaniu się po bardzo nietypowych, dosyć surrealistycznych (ale zgodnych z moim pojęciem estetycznym c–punka) lokacjach i rozwiązywaniu problemów pokrewnych tym, z którymi miało się do czynienia w RIPPER. Głównie są to zagadki logiczne polegające na skojarzeniach, ale interfejs użytkownika i sposób poruszania się po całym świecie NET:ZONE bardzo przypadł mi do gustu. Gra opowiada o losach chłopaka, który po zniknięciu ojca wyrusza na jego poszukiwania w cyberprzestrzeni. Tam znajduje świadomość ojca w postaci sztucznej inteligencji. Poruszając się po wygenerowanym przez komputer świecie chłopak musi doprowadzić do stworzenia ojcu możliwości wejścia w jakieś ciało i pokonaniu tego, kto doprowadził do całego zamieszania. Gra ma bardzo nietypowy charakter – w zasadzie nie ma tu żadnych postaci, a wszystkie lokacje są bardzo statyczne. NET:ZONE pozwala jednak na obcowanie z najciekawszą do tej pory interpretacją graficzną cyberprzestrzeni. A to duży plus.

Na koniec zostawiłem sobie NIGHTLONG. Gra ta nie spodobała mi się, czemu upust dałem w opisie jej przejścia. Nie objechałem jej jednak za to jaką jest grą. Z przygodówkowego punktu widzenia, jest całkiem średnia (chociaż animacja głównego bohatera – Josha, nieodparcie nasuwała mi skojarzenia z tą jaką można było swego czasu ujrzeć na Amidze we FRANKO). Jak na mój gust wykorzystanie pewnych przedmiotów (w tym broni – każda spluwa nie była spluwą, a tylko kolejnym przedmiotem, który po użyciu na czymśtam dawał określony efekt i nic więcej) było niefortunne, ale mówi się trudno. Ale za to o pomstę do nieba woła wykorzystanie cyberprzestrzeni (niech ktoś z was pójdzie sobie na Cricoland wieczorem – tak wygląda wizja cyberprzestrzeni w oczach twórców gry) i w ogóle nazwanie gry cyberpunkową.

Po obejrzeniu jak NIE powinna wyglądać gra cyberpunkowa poczytajcie sobie "Wirtualne Światło" albo "Idoru".

Banan

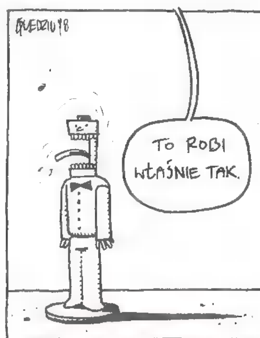
NE bardzo przypadł mi do gustu. Gra opowiada o losach chłopaka, który po zniknięciu ojca wyrusza na jego poszukiwania w cyberprzestrzeni. Tam znajduje świadomość ojca w postaci sztucznej inteligencji. Poruszając się po wygenerowanym przez komputer świecie chłopak musi doprowadzić do stworzenia ojcu możliwości wejścia w jakieś ciało i pokonaniu tego, kto doprowadził do całego zamieszania. Gra ma bardzo nietypowy charakter – w zasadzie nie ma tu żadnych postaci, a wszystkie lokacje są bardzo statyczne. NET:ZONE pozwala jednak na obcowanie z najciekawszą do tej pory interpretacją graficzną cyberprzestrzeni. A to duży plus.

Na koniec zostawiłem sobie NIGHTLONG. Gra ta nie spodobała mi się, czemu upust dałem w opisie jej przejścia. Nie objechałem jej jednak za to jaką jest grą. Z przygodówkowego punktu widzenia, jest całkiem średnia (chociaż animacja głównego bohatera – Josha, nieodparcie nasuwała mi skojarzenia z tą jaką można było swego czasu ujrzeć na Amidze we FRANKO). Jak na mój gust wykorzystanie pewnych przedmiotów (w tym broni – każda spluwa nie była spluwą, a tylko kolejnym przedmiotem, który po użyciu na czymśtam dawał określony efekt i nic więcej) było niefortunne, ale mówi się trudno. Ale za to o pomstę do nieba woła wykorzystanie cyberprzestrzeni (niech ktoś z was pójdzie sobie na Cricoland wieczorem – tak wygląda wizja cyberprzestrzeni w oczach twórców gry) i w ogóle nazwanie gry cyberpunkową.

Po obejrzeniu jak NIE powinna wyglądać gra cyberpunkowa poczytajcie sobie "Wirtualne Światło" albo "Idoru".

Banan





TAJEMNICA STATUETKI

BLADE RUNNER

czyli jak powinna wyglądać gra cyberpunkowa

Nie jest to zwyczajny solve, taki jakich już wiele napisano do różnych przygodówek. Nie dowiecie się z niego, jak krok po kroczku doprowadzić McCoya do rozwiązania sprawy. Ale nie powinno was to dziwić. W końcu grę można rozegrać na trzynaście (!) różnych sposobów. Zależy to w dużej mierze od tego kto okaże się replikantem. W każdej bowiem rozgrywce inne osoby mogą okazać się "sztucznymi ludźmi". Ja natrafiłem nawet na ludzką Lucy. Mam jednak dla was kilka dobrych rad, które na pewno przydadzą się w niejednej rozgrywce.

Pogawędki

Pamiętajcie, że pomimo pozornej prostoty BR może być czasem trudnym orzechem do zgryzienia. Często można się zaciąć w jednym miejscu z powodu nieumiejętnego prowadzenia dialogów. O sensownym przeprowadzeniu rozmowy decydują dwa czynniki: pytania oraz sposób, w jaki je zadajemy.

A jak zadawać sensowne pytania? Najpierw trzeba wiedzieć o co pytać. A żeby wiedzieć o co pytać, trzeba znać parę szczegółów na temat napotkanych osób. Brzmi prosto, prawda? Czasami jest jednak gorzej z realizacją tej tezy. Najpierw należy sprawdzić zawartość naszego KIA i przejrzeć wszystkie do tej pory zebrane dowody, które są zaznaczone małymi strzałkami. Kiedy bowiem zdobywamy jakiś ślad (podnosimy przedmiot czy słyszymy coś od kogoś), to trafia on do naszego KIA, ale przyjęty jest do wiadomości McCoya dopiero wtedy, kiedy odklikamy wszystkie dowody w komputerze.

Drugim ważnym czynnikiem jest nastawienie. Trzeba wiedzieć kogo jak potraktować; do jednych powinniśmy podejść łagodnie, a innym przyda się trochę niezbyt miłych słów. Ale czy dobrze wybraliśmy sposób przeprowadzenia rozmowy najczęściej okazuje się po jej, często przedwczesnym, zakończeniu. Dlatego też trzeba bardzo uważać przed każdą rozmową. Można tutaj zastosować save'owanie, czyli stary jak świat sposób. Zachowujemy stan gry i zaczynamy z kimś rozmawiać w trybie łagodnym. Po skończonej rozmowie sprawdzamy KIA, czy pojawił się jakiś nowy ślad. Jeżeli nie – ładujemy starą grę i zaczynamy rozmawiać, tyle że teraz posługujemy się już trybem normalnym, itd. Robimy tak do momentu, kiedy okaże się, że ślad trafił do naszej bazy danych. Sprawdzanie KIA jest o tyle ważne, że istotne dla prowadzonych przez nas spraw dane są zawsze zamieszczane w komputerze.

Można też wybierać tematy. W tym celu wybieramy z menu trybów rozmowy McCoya ten ostatni – ze znakiem zapytania. Teraz już zawsze przed rozmową będziemy mogli wybrać o co chcemy zapytać daną osobę. Tutaj jednak też trzeba uważać – najpierw należy ustalić, które z pytań są dla naszego rozmówcy niewygodne i albo w ogóle ich nie zadawać, albo zadać je na końcu.

Czasami w rozmowie może pomóc wyciągnięty pistolet – ma to efekt zastraszający. Jednak machanie bronią przy paru osobach może skończyć się niezbyt dobrze.

Zawartość kuferka

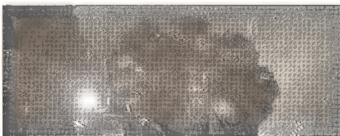
Niezbędne do ukończenia gry jest zebranie i wykorzystanie wielu przedmiotów. Jest to oczywiste, jako że BR jest przygodówką. Mniej oczywiste jest to, że gra ta należy do tego podtypu przygodówek, w którym niektóre przedmioty są tak małe, że prawie niewidoczne. Należy więc powolutku przeczesywać pomieszczenia i wykazać się dużą spostrzegawczością. Nieraz też zdarza się, że McCoy wchodząc do jakiegoś pomieszczenia staje na środku i zasłania jakiś przedmiot. Pamiętajcie więc, żeby przed opuszczaniem lokacji przeszukać jeszcze miejsce, gdzie stał nasz bohater.

W BR jest także bardzo oryginalny sposób zdobywania informacji. Przedmioty mogą się bowiem znajdować na zdjęciu i potem służyć jako dowód w rozmowach z różnymi ludźmi. Niektóre rzeczy możemy zyskać w dwóch egzemplarzach – na przykład łuskę z wanny w hotelu i zdjęcie jak pokazuje ją koleś w barze.

Na policji znajduje się pomieszczenie z główną bazą danych, z której korzystają wszyscy członkowie oddziału Łowców (na drugim piętrze, razem z ESPEREM). Pozwala im to wymieniać się znalezionymi dowodami. W laboratorium na trzecim piętrze zrzuca się też wszystkie dowody, które mają być zbadane przez Dino Kleina. Na początku jego ekspertyzy są bardzo ważne, niestety znika zaraz po pierwszym dniu, więc póki jest osiągalny należy wycisnąć z niego wszystkie soki.

Esper

Obróbka zdjęć w BLADE RUNNER to bardzo ciekawy pomysł. Są dwa miejsca, w których można dokonać obróbki – mieszkanie McCoya oraz pomieszczenie na policji na drugim piętrze. Oglądanie zdjęć jest stosunkowo proste. W pierwszej kolejności należy koncentrować się na sylwetkach ludzkich. A raczej na twarzach ludzi. To nie wszystko – oprócz twarzy czasem musimy też robić zbliżenia np. ich rąk (zdjęcie Eisendullera). W następnej kolejności wypadałoby się zainteresować... całą resztą. Nawet tym, co na pierwszy rzut oka nie wygląda ciekawie. Nie można kończyć poszukiwań na znalezionych dwóch czy trzech śladach. Czasem też okazuje się, że fotografia daje się scrollować w bok. Może się wtedy okazać, że na niewidzialnej krawędzi znajduje się ważny dla was obiekt (np. Moonbus). McCoy zrobi sobie odbitkę jeżeli już znajdziecie coś ciekawego.



Dobra, teraz czas na część praktyczną.
Oto co wnikliwy obserwator może znaleźć po zabawie z Esperem.

Zdjęcie 1 – Lucy, biżuterię Lucy, menu sushi
Zdjęcie 2 – twarz Clovisa, buty, rejestracja, samochód
Zdjęcie 3 – pudełko po jedzeniu, bomba, twarz Sadika, obroża
Zdjęcie 4 – Clovis, Sadik, McCoy, odbicie
Zdjęcie 5 – łuska węża lub twarz Dektory (zależy od rozwoju akcji)
Zdjęcie 6 – Clovis, kamera
Zdjęcie 7 – Izo i Guzza
Zdjęcie 8 – Lucy
Zdjęcie 9 – Early-Q, klatka

Voigt Kampff

Dzięki temu urządzeniu można określić, czy dana osoba jest replikantem, czy nie. Trzeba tylko sprawnie przeprowadzić badanie. Oczywiście nie jest to ulubione badanie ludzi zamieszkujących Los Angeles w 2019 roku. Prawie każda z poproszonych przez nas o badanie osób zareaguje w sposób niezbyt przychylny – cóż, trudno.

Przyciskiem z lewej strony kalibrujemy aparaturę. Pierwsze naciśnięcie tego przycisku spowoduje, że zostanie ustalony optymalny próg odpowiedzi przesłuchiwanej osoby. Progiem tym będzie punkt, który zostanie umieszczony nad skalą ze wskazówką. Możemy od razu przejść do właściwego badania albo dokończyć kalibrację (dwa razy nacisnąć przycisk).

Kiedy przejdziemy już do badania rozpoczynamy od zadania pytania o najmniejszym natężeniu emocjonalnym. Podczas odpowiedzi badanego śledzimy wskazówkę na skali. Jeżeli nie dotarła do punktu zaznaczonego po kalibracji na skali to znaczy, że ładunek emocjonalny wyzwolony przy odpowiedzi był za mały; z drugiej strony, jeżeli wskazówka poleci za wysoko, to znaczy, że przesłuchiwany bardzo się zdenerwował. W przypadku zaistnienia pierwszej sytuacji w dalszej kolejności należy zadać pytanie o większym natężeniu, a w drugim – ponowić pytanie o najmniejszym. I od tej pory należy kontynuować, próbując zadawać takie pytania i w takiej kolejności, żeby wskazówka jak najbardziej zbliżała się do progu wyznaczonego w kalibracji. Należy przy tym nie dopuścić do tego, żeby badany za bardzo się znudził albo zbytnio rozzłościł (w tych sytuacjach badanie może zakończyć się przedwcześnie). Jeżeli jednak poprowadzimy je sprawnie, to po pewnym czasie zakończy się ono automatycznie i poda wynik klasyfikujący badanego. Należy jednak pamiętać, że test, który zakończy się zbyt wcześnie nie będzie specjalnie wartościowy.



Kilka nitek do kłębka

Oto jednak nadszedł czas zdradzenia paru konkretów dotyczących samej rozgrywki. Pamiętajcie, że jeżeli czasem nie możecie kogoś spotkać, albo coś się nie dzieje w danym miejscu, to poczekajcie, zróbcie coś i wracajcie. Może się okazać, że oto właśnie ten ktoś (albo coś) się zjawił. Wykonując tylko te czynności, które tu podaję nie ukończycie gry. I jeszcze jedno – czasami na przeciwników dobrze działa samo wydobycie broni i kilka ciepłych słów. Można dzięki temu uratować kilka replikanckich istnień.

Już na początku gry zastanów się jaki jest twoj stosunek do replikantów. W kilku przypadkach od tego będzie zależało jak się powinieneś zachować. Jeżeli jesteś fanem roli Harrisona Forda, to przećwicz szybkie wyciąganie broni. Jeżeli jednak bardziej sympatyzujesz z replikantami, to staraj się powstrzymywać emocje.

No, to do roboty!

– po dokładnym zbadaniu sceny przestępstwa przed sklepem Runcitera wejdź do środka i podnieś łuski z podłogi. Obejrzyj sobie dokładnie miejsce, w którym zwykle przebywała Lucy (znajdziesz tam pałeczki, zabawkę i opakowanie po cukierkach). W sklepie powinieneś też dostać dwa zdjęcia;

– tłustego łysola (łysego tłuściocha?), który pichci coś na tyłach chińskiej "restauracji" załatwisz uskakując przed kotłem natychmiast jak nim w ciebie rzuci i puszczając się za nim



w pogoń. Mężczyzna pobiegnie do pomieszczenia za śmietnikiem. Nie przejmując się niczym innym pędź za nim. Wejdź po schodach, dojdź do drzwi i rozwal grubasa. Dostaniesz zdjęcie. Jeżeli jednak zawsze byłeś zwolennikiem replikantów, to nic mu nie rób, a wtedy zdobędziesz wdzięczność Lucy. Zauważ, że jest to jedno z tych miejsc w grze, w którym można opowiedzieć się za jedną ze stron konfliktu;

– nie zapomnij też przeszukać po całej sprawie śmietnika. Ludzie lubią wyrzucać wiele ciekawych rzeczy;

– w domu nie zapominaj o karmieniu Maggie, głaskaniu jej, sprawdzaniu wiadomości na sekretarce i oglądaniu telewizji. Od czasu do czasu możesz też wyjrzeć na balkon, widoki są niesamowite!

– gościa w więzieniu przesłuchaj. Możesz też zrobić mu test VK;

– nie zapomnij się przespać w domu;

– kolejne zdjęcie możesz znaleźć na miejscu morderstwa. Na obroży jednego z piesków znajduje się kod, którym otworzysz sobie dostęp do komputera. Bardzo ważne jest jednak to, aby nie próbować złamać hasła komputera nie znając jeszcze imienia pieska – w przeciwnym razie uruchomi się blokada i dane te będą już nie do odzyskania;

– spotkanie z Tyrellem uda ci się odbyć dopiero po tym jak umówi cię z nim Guzza. Po zbadaniu sceny zbrodni udaj się więc do biura swego przełożonego i poproś go o załatwienie rozmowy. Jest to jedyna szansa aby zobaczyć w grze... wiecie kogo;

– aby Bullet Bob przerobił ci sprzęt musisz najpierw pogadać z gościem narzekającym na niego w pobliżu lokalu z dużym logiem ważki. Od Boba możesz kupić lepszą amunicję i może przerobić ci KIA tak, że podczas downloadowania danych do głównego komputera na policji sam wybierzesz, które dane zatrzymasz tylko dla siebie. Możesz go też przebadać na VK;

– sprawa skorpionów na Animoid Row jest bardziej złożona, niż mogłoby się wydawać. Otóż jeżeli tylko raz rzucisz na nie okiem to spoko. Jeżeli obejrzysz je dwa razy to McCoy zostanie ukąszony, ale przeżyje. Hmm, dziwne, prawda?

– sprzedawcę dziwnej biżuterii ścigaj, aż natrafisz na drabinę z prawej strony ekranu. Nie zapomnij zabrać też zdjęć, które zrobił;

– z pokoju Guzzy zabierz pod jego nieobecność zamówienie z biurka i pogadaj o nim z gościem na strzelnicy;

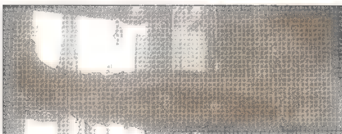
– w Dermo Design jak najszybciej przestrzel gościowi kajdanki I uciekaj co sił w nogach. W zasadzie nie da się go uratować. Ale zawsze można porozmawiać z nim zanim umrze i dzięki temu zdobyć trochę informacji. Należy to jednak zrobić kiedy znajdziecie się na ulicy i nie czekać w środku na wybuch;

– w hotelu Bradberry uruchom kopiarkę; na dach wejdziesz po wybiciu szybek w szafce i wejściu po niej jak po drabinie;



– z podłogi obok krzesła, do którego cię przywiązano, zabierz ser (jak się już uwolnisz). Zanim pobiegniesz ku wolności musisz znaleźć jeszcze żeton do Hysteria Hall oraz zdjęcie;

– w klubie możesz dostać się do obracającej części tylko



jeśli odciągniesz trochę bramkarza. Podejdź do tańczącej na estradzie dziewczyny i pogadaj z nią. Kiedy podejdzie bramkarz – leć na obrotowe siedzenie;

– jeżeli porozmawiasz ze sprzedawcą w chińskim barze, to może dostaniesz dysk ze zdjęciami;

– biuro Early-Q odwiedzić można tylko gdy goryl jest zajęty oglądaniem tańczącej Dektory;

W salonie gier raczej nie ruszaj Lucy; nie proś jej też o test – ucieknie. Będziesz mógł ją zabić w labiryncie (niezbyt to łatwe ale możliwe);

– ludziom niedaleko warsztatu pokaż zdjęcie Lucy. To samo zrób w przypadku właściciela warsztatu. Bądź jednak ostrożny, lepiej go niczym nie obraź, bo nie będzie chciał z tobą rozmawiać;

– w garderobie tancerki spróbuj przeprowadzić test VK. Kiedy Crystal już cię uwolni wracaj na górę i idź do sali z projektorem. Rozwal go jak tylko cię oślepi i wchodź na górę. Wystarczy tylko jeden strzał w firanki. Chyba, że lubisz replikantów;

– dwaj policjanci w jednym z miejsc w kanałach są nie do przejścia. Musisz porobić coś innego (np. wziąć nową amunicję ze składu broni pod sklepem Izo) i wrócić, kiedy już znikną.

– aby dogadać się z pijakiem musisz dać mu flaszkę alkoholu z baru na Animoid Row;

– przy kładce ze szczurem trochę się namęczysz. Musisz zastrzelić gryzonia jak najbliżej brzegu z prawej strony (podtrzyma twój ciężar);

– po rozmowie z bliźniakami jak najszybciej idź do biura Tyrella i zdobądź DNA. Najlepiej jednak dostań się tam przez tajne przejście w laboratorium bliźniaków;

– jeżeli chcesz się skontaktować w laboratorium bliźniaków z Guzzą, użyj do tego celu vidfonu;

– spotkanie z Guzzą może wiele zmienić. Tutaj kolejny raz pokażesz kim jesteś w głębi, hm... serca;

– paliwo do Moonbusa leży przy zwłokach Crystal;

– na końcu wybierz ostatecznie, po której stronie chcesz się opowiedzieć.



Słowa otuchy

To, którą ścieżką podąży gra zależy od wielu decyzji podejmowanych w jej trakcie. Istotną rolę odgrywają tutaj skorpiony, sposób traktowania Lucy, zachowanie przy (i wewnątrz) Moonbusu... Trzeba koniecznie spróbować tego wszystkiego na własną rękę. Zapewniam, że przeżycia są warte wielu godzin gry.

NIGHTLONG (groch z kapustą)

czyli jak nie powinna wyglądać gra cyberpunkowa

Są goście z irokezami (no bo przecież tak w przyszłości trzeba), są mocno pomieszane stylami postacie (przypominający Terminatora bramkarz przy wejściu do lokalu, podobny do głównego bohatera "Allo Allo" gość w sklepie z alkoholami, nie nasuwający żadnych skojarzeń bohater). I nic z tego nie wynika.

W zasadzie podając tutaj, w dziale Cyberpunku, dwa tak odrębne tytuły (BLADE RUNNER i NIGHTLONG) znajduję w tym pewną perwersyjną przyjemność. Bo niby tam przygodówka i tu przygodówka, ale jednak różnica klas jest wręcz ogromna. Najważniejsze jest jednak to, że BR jest nasiąknięty klimatem cyberpunkowym, a NIGHTLONG, okrzyknięty cyberpunkową przygodówką, posiada mizerną namiastkę tego nastroju. Ta ostatnia gra jest wręcz sztandarowym przykładem na to, jak cyberpunkowa gra NIE powinna wyglądać. Polecam gorąco zagrać w BR, ale także ukończyć NIGHTLONGA. Wtedy dopiero docenicie prawdziwy cyberpunk oraz mistrzostwo BR.

Nie biczuję NIGHTLONGA ot tak, z nudów. Każdy kto stęsknił się za jakąś przygodówką i lubi cyberpunk, z pewnością chętnie po niego sięgnie. Zapewne mimo tego, że nie ma w nim zbyt wiele z cyberpunkowego klimatu. Autorzy nie mogli sobie nawet odmówić wrzucenia kilku lokacji rodem z afrykańskiej dżungli, a to za żadne skarby nie jest w grze c–punkowej potrzebne. Są tu także tak popularne elementy gatunku jak średniowieczne miasteczko horroru, wspomniane wcześniej lokacje z dżungli czy przytulny sklepik z alkoholami. Jak pięść do oka to pasuje. Ale oops. Jeśli czytacie ten tekst, to wielce prawdopodobne jest, że już weszliście w posiadanie NIGHTLONGA. No i chcecie wiedzieć jak dojść do jego końca. Oto więc slove.



Po animacji rzucającej światło na powiązania naszego dzielnego bohatera ze zleceniodawcą zaczyna się ta wspaniała przygoda, która uczyni was po tych pięciu, sześciu godzinach lepszymi, mądrzejszymi i bogatszymi w nowe przygodówkowe umiejętności (np. wsadzanie patyka w czaszkę, podpalanie go, a następnie kopanie owej pochodni). Chyba nikt z was nie chciałby tego stracić...

1. Cyberpunk bez wątpienia

Z chodnika zabierz folię, rozbujaj rewelacyjnie animowaną furę i wejdź do środka budynku. Zapoznaj się z rozkładem gmachu (dzięki temu będziesz mógł potem zjechać do metra) i spróbuj przywołać windę. Josh szybko rozbroi kontakt, w którym następnie musisz wymienić bezpiecznik. Weź go więc, a potem owiń w znalezioną przed momentem folię (to dopiero szczęście). Teraz wsadź bezpiecznik na miejsce, przywołaj windę i posłuż się kartą. Po wjechaniu na piętro z apartamentem Ruby'ego obejrzyj plakietki na drzwiach. Po natrafieniu na te z numerem 17 ponownie skorzystaj z windy i na górze otwórz odpowiednią skrytkę przy pomocy posiadanego kluczyka. Zabierz list i wracaj pod mieszkanie Ruby'ego. Połóż wyjęty ze skrytki list na czytniku znajdującym się obok drzwi i ...

...Użyj długopisu
Do sfałszowania
Jego podpisu.

Z kosza na śmieci możesz wyjąć zużytą kartę do metra, na stoliku stoi ciekawe zdjęcie, a na siedzeniu leży notatka. Prawdziwy skarb czeka jednak dopiero w lodówce. Zabierz flaszkę i przejdź do sypialni. Podejdź do okna, przyciskiem obok framugi otwórz żaluzje i dopiero teraz otwórz okno. Znajdziesz tam przyklejony taśmą kluczyk. Weź go i zacznij przeszukiwać szafę. Tak, tak, ten kluczyk jest właśnie do sejfu. Zabierzesz jeden z licznie występujących w NIGHTLONG jednostrzałowych pistoletów, fiolkę z kwasem (już nawet ta się nadaje na dwa strzały) oraz notatki, których czytanie zajmie Joshowi trochę czasu. Możesz jeszcze pobuszować trochę po malutkiej łazience, ale nie ma tam nic godnego uwagi. Po wyjściu z apartamentu wrzuć trochę kasy do maszyny z napojami i weź puszkę piwa oraz monetę, która wypadnie ze szczeliny. Wracaj do windy i jedź na górę, na parking. Zauważ, że w jednym miejscu barierka jest nieco naruszona. Polej ją kwasem, wyrwij i wracaj na dół windą. Pogadaj z gliniarzem, obejrzyj mapę przy automacie z biletami, wrzuć monetę i wysłuchaj instrukcji. Jeszcze tylko przejście przez bramkę i Josh wytoczy się z nadjeżdżającego pociągu.

2. Wciąż tu jest...

Pod graffiti leży kawałek plastiku. Zgarnij go i dopasuj do znajdującego się obok faksu (Josh zapamięta numer, nie musisz go zapisywać). Spróbuj porozmawiać z pijaczkiem siedzącym w pobliżu – nie jest specjalnie komunikatywny, ale język mu się rozwiąże, jeżeli przedstawisz mu dżina. Poczęstuj go więc magicznym flakonem, a na zapitkę dorzuć jeszcze puszeczkę piwa. Teraz, kiedy pokażesz mu zdjęcie z mieszkania Ruby'ego, nie będzie miał żadnych zahamowań. W celu osiągnięcia pełnego spokoju ducha kup jeszcze najcenniejszy skarb, jaki będzie miał ci do zaoferowania – wrotkę. To się chyba nazywa "okazja". Po wejściu na górę okaże się, że specjalnie wielu możliwości nie ma. Pogadaj więc z ochroniarzem (nie wpuści cię), a później idź do sklepu z alkoholami.

3. Cyber... gdzie?

Po animacji pokazującej kłócącą się parę brzydali pogadaj z właścicielem i na końcu zapytaj go o leżącą z tyłu kartę wstępu do klubu Free Climax. Okaże się, że była nieprawr-

dopodobnie droga i właściciel zamieni ją tylko na butelkę jakiegoś szlachetnego trunku. Opuść więc lokal i przejdź przez ogrodzenie z boku. Otwórz studzienkę przy pomocy łomu, zejdź na dół i bez skrępowania wrzuć za pazuchę świeżo zdechłego szczura. W zasadzie już teraz możesz dorzucić mu napęd w postaci wrotki. Wracaj na górę i skieruj się do drugiej klapy. Polej kłódkę kwasem (cicho sycząc pożegna się tym samym ze swoją rolą w grze) i otwórz ją. Po zejściu na dół okaże się, że trafiłeś do piwnicy sklepowej. Panią sklepową nastraszysz puszczając w jej stronę szczura na wrotkach. Po animacji zabierz jedyną cenną rzecz – butelkę ze stojącej na środku pomieszczenia skrzynki. Teraz wróć do sklepu (normalną drogą) i pogadaj z właścicielem, w wyniku czego ty po raz pierwszy dostaniesz jego kartę członkowską, a on po raz drugi będzie miał okazję nacieszyć się otrzymaniem butelki własnego trunku. Z kartą idź w jedyne sensowne miejsce – do klubu – pokaż ją bramkarzowi i porozmawiaj sobie z Evą.

Po niebanalnej rozmowie idź na stację metra i skorzystaj z komunikatora. Prześle ci mapę metra na faks. Zabierz ją i wracaj do alejki. Tym razem nie ma już robotników – podejdź zatem do kraty i rozwal ją jednym ciosem myszy.

Metro Polia

Z pistoletu wywal cały magazynek w zamek od drzwi. Ze środka zabierz bezużyteczny plakat z panną, z jednej szafki – parę narzędzi, a z ostatniej – klucz. Na peronie podejdź do wielkiego billboardu, odkręć śrubokrętem logo w kształcie litery "S" i przyczep je do walającego się po ziemi łańcucha. Jeszcze tylko akcja w stylu Indy'ego, z zarzuceniem łańcucha na rurę biegnącą pod sklepieniem i jesteś na drugiej stronie (jak wiedzą ludzie korzystający ze stołecznej sieci metra, przejście bezpośrednio po torach mogłoby zaowocować porażeniem z tzw. "trzeciej szyny"). Po dojściu do otoczonych barierą magnetyczną drzwi odkręć klapę broniącą dostępu do przełączników (kluczem w kształcie litery "T"). Miedziany kabel przyczep do obu przełączników – później tylko opuść wajchę. Teraz jeszcze tylko chwyć za końcówki smętnie zwisającego kabelka i ciśnij nimi w stronę bariery. Po małym spięciu droga będzie wolna.

Po przejściu przez drzwi skieruj się na dół. Megafon rozwal łomem, zabierz magnes, który z niego wypadnie i połącz oba przedmioty. Z małego pomieszczenia na końcu weź jeszcze cążki i skieruj się w drugą stronę. Wejdź na mostek i przetnij kabel, na którym wisi szyld. Tym samym po raz kolejny załatwisz sobie przejście zabezpieczające przez porażeniem.

Po wejściu do ZOO najpierw pójdź do baru, skąd zabierz: puszkę, puszkę z olejem, pojemnik z gazem oraz miotłę (jest za żółtą zasłoną). Ze sprzętem wróć do metra, tam gdzie śmigałeś na łańcuchu i przy pomocy namagnesowanego łomu przepraw się na drugą stronę. W pomieszczeniu, z którego zabrałeś narzędzia, naoliw zawór i otwórz drzwi. W środku ciemnego pomieszczenia wykręć przepaloną żarówkę, wymacaj klapę w podłodze i zejdź na dół. Podejdź do drzwi, otwórz je znalezionym wcześniej kluczem i właź do środka. Pooglądaj półki z książkami (zabierzesz przy tym jedną o Egipcie), z lampki na biurku wykręć dobrą żarówkę i wracaj do ciemnicy. Wkręć żarówkę, zapal światło, zabierz przejściówkę i śmigaj do ZOO.

ZOO punky for me...

Nowo zdobyta książka posłuży ci do rozwiązania zagadki Sfinksa znajdującego się w pobliskim pomieszczeniu. Pogadaj więc ze statuą . Obejrzyj sobie symbole Ra, Khepren oraz Horus i ustaw je na kołach z boku w kolejności – Ra na górze, Khepren po lewej i Horus po prawej. Gdzieś w okolicach bioder sfinksa otworzy się przejście – nie zrażaj się tym, tylko śmiało wejdź, zabierz kolejny jednopal (zwróć uwagę na cień Josha – nie ma go!) i na odchodne pozmieniaj wszystkie sprawne przyciski na kolor zielony.

Skieruj się do miejsca, gdzie drogę na moście blokuje ci mały dinozaur. Spalisz go swym niezwykłym gnatem i po tej emocjonującej przygodzie trafisz do czegoś w rodzaju laboratorium. Weź ze stolika flarę i idź w miejsce, gdzie na środku płonie sobie ognik. Podejdź do pomnika i przesuń krzak udający, że rośnie koło jego stóp. W następstwie tej czynności Josh odkryje kran. Pokręć nim dwa razy, podejdź do miejsca, z którego buchał płomień i ze środka nabierz benzynę do puszki. Okazja do jej użycia nadarzy się już w lokacji z jeziorkiem i fruwającym chłopcem. Kiedy spróbujesz odpalić stojącą nad wodą maszynę, okaże się, że Josh nie jest złotą rączką. W wyniku awarii otwarty zostanie jednak dostęp do pojemnika – do środka wlej paliwo z puszki, wrzuć pojemnik z gazem i przyatakuj go flarą. Mały wybuch – chłopiec rozwali się na swoim jetpacku, Joshowi zepsuje się komunikator, ale za to otworzy się droga do chłopca. Nasz dzielny bohater niespecjalnie przejmie się losem malca, ale co tam. Przynajmniej może zabrać nieprzytomnemu dzieciakowi pilota. Wracaj teraz do laboratorium i pilotem otwórz sekretne drzwi, prowadzące do windy, która zabierze cię na dół.

Cyberroryści. Tak, na pewno...

Ze skrzyni stojącej po lewej stronie hali zabierz wysuwane szczypce, a po dalszych poszukiwaniach – również projektor. Skorzystaj z drugiej windy, wjedź na górę i używając jednego z przycisków otwórz klapę i wejdź po schodach. Zaraz po twoim wejściu klapa zamknie się, ale nic z tego. Pozwól Joshowi na popis małpiej zręczności, kiedy będzie otwierał drzwi i tracił łom. Po wejściu do pomieszczenia podejdź do butli z tlenem i wodorem, i odetnij dopływ gazów. Cążkami przetnij rurę z boku i przekręć ją tak, aby jej wylot był skierowany na okno. Odkręć gaz, wyjdź na zewnątrz i przy pomocy leżącego obok węża zrób sobie przenośny palnik. Jeszcze tylko posłuż się rozwalonym w wybuchu nad wodą komunikatorem (połóż go na przycisku obok klapy) i skieruj na niego strumień gazu. W wyniku tych przemyślnych działań Josh przepali zamki klapy i ujrzy jak zdenerwowany gość idzie wyłączyć alarm. Po animacji śmigaj na dół, zabierz leżącą na podłodze zapałkę i dobierz się do panelu alarmowego. Śrubokrętem pozbądź się obudowy i w środku odłącz środkowy kabel, podepnij go do kontaktu i zamknij obudowę. Po skonstruowaniu tej przemyślnej pułapki wracaj na górę, pod klapę i skonstruuj sobie pochodnię z połączonych sił miotły i zapałki. Odpal ją i podsuń pod czujnik alarmowy. Po dosyć łatwo przewidywalnym biegu zdarzeń ilość gości w hali zmniejszy się o jednego.

Po odsunięciu przypalonego nieco gościa idź do pomieszczenia, z którego wyszedł i nie zwracając uwagi na człowieka przy komputerze wsadź najpierw przejściówkę do kontaktu, a potem podłącz do niej projektor. Na koniec uruchom urządzenie i po akcji rodem z pierwszych, czarno-białych filmów o Godzilli, zostaniesz samotnym panem dolnych partii hali. Przeszukanie ogłuszonego gościa zaowocuje dwoma przedmiotami – spluwą oraz kluczykiem. Na razie jednak wjedź windą na górę. Poczytaj e-maile, otwórz szufladę kluczykiem, zabierz z niej kartę magnetyczną i podejdź do obrazka wiszącego na ścianie. Jest za nim kartka mająca przydać się w czającej się już w następnym akapicie łamigłówce. Przedtem możesz jednak rzucić okiem przez wizjer na to, co dzieje się w sąsiednim pomieszczeniu.

Po powrocie na dół otwórz panel przy pomocy lasera, wsadź do środka kartę magnetyczną i wstukaj kod (licząc od góry, przyciski należy wgniatać w kolejności: 5, 1, 2, 7, 3, 4, 6). Zapalą się wszystkie kontrolki – wracaj więc na górę i od razu wejdź do pomieszczenia po prawej stronie. Obejrzyj plakietkę wiszącą na drzwiach, przesuń ją i ze zdziwieniem odnotuj, że sterowana przez ciebie postać jest, niestety, głupia i niespecjalnie wie, co to jest encefalograf i czy dobrze jest, że jakieś tam zielone kreseczki skaczą, czy nie. Po obejrzeniu kumpla otwórz jeszcze szafkę – zabierzesz stąd strzykawkę, stetoskop oraz raport. Po odsłuchaniu, co też takiego kryje on w sobie, pójdź pod drzwi z wizjerem i przysłuchaj się przy pomocy stetoskopu toczonej za nimi rozmowie.

A potem Josh dokona aktu samowolki.

W, jak to mawia mój ulubiony prezenter, Wirtualnej Cyberprzestrzeni

Beznadziejna jest ta NIGHTLONGOWA cyberprzestrzeń, jak mało która. To po prostu kolejna, niczym (poza pozycjonerem i opróżnioną kieszenią) nie różniąca się od całej reszty lokacji część gry. Tyle, że hucznie i zupełnie bez powodu nazwana cyberprzestrzenią. Żenada.

Jednak przed zagłębieniem się w jej otCHŁAM jeszcze kilka słów na temat samego pozycjonera. Urządzenie to pozwala na zachowywanie w pamięci wszystkich odwiedzanych tu lokacji (po powrocie do rzeczywistości oczywiście znika). Zapamiętywanie lokacji odbywa się poprzez uruchomienie urządzenia po wejściu do jakiegoś pomieszczenia i wciśnięciu dużego zielonego przycisku. Później można tylko przeglądać sobie poszczególne lokacje i wybierać, do których się wskoczy.

Po dojściu do lunaparkowej maszyny z młotem, sprawdź jaką parę w łapach ma Josh. Całkiem niezłą, bo rozwali młot. Podnieś więc ułamaną część, po czym skieruj się do labiryntu. Pochodź po korytarzach aż wreszcie zaliczysz wszystkie lokacje – w tym najważniejsze – z lawą, wilkołakiem, małą fontanną (zabierz z niej monetę) oraz ze szkieletem (trochę to profańskie, ale zabierz mu ten strzępek azbestu, w który jest owinięty). Wróć do pomieszczenia, z którego zaczynałeś swoją przygodę z tym fantastycznym światem cyberarchitektury i stuknij siedzącego na maszynie pająka (przy pomocy młotka). Podwinie odnóże, a ty wrzuć monetę do maszyny i zgarnij wygraną. Idź do chatki z wielką pajęczyną na dole, po drodze zgarniając jeszcze zapałki z szuflady. Na dole odkręć zawór przy użyciu azbestowego skrawka, pozbędziesz się dzięki temu pająka i jego pajęczyny, zbierz pozostałość po niej z podłogi, a ze ściany zgarnij trochę nalotu. Teraz czas na prawdziwą rozrywkę. Jak na cheatera przystało, rozsmaruj po torach na strzelnicy trochę błotka i wrzuć monety do szczeliny. Josh okaże się w tej konkurencji niepokonany I triumfalnie zgarnie główną nagrodę – zdalnie sterowaną, dźgającą nożem lalkę.

Z nagrodą wracaj do chatki, otwórz szufladę bliżej drzwi i wrzuć do środka laleczkę. Teraz jeszcze tylko siup do klatki, odpal zabawkę i... po krótkiej podróży jeszcze więcej tej cudownej cyberprzestrzeni.

W pomieszczeniu z pentagramem zabierz z podłogi czaszkę, weź też pochodnię oraz trochę pyłu z wazy (po bliższych oględzinach okaże się, że to węgiel drzewny). Skieruj się do pokoju z globusem i małym źródełkiem wody, zabierz metalowy pręt, woreczek z siarką i słoik ze środkiem nasennym. Poczytaj też sobie leżące na stole pergaminy. No i wreszcie możesz zrobić, to na co czekałeś od dawna – na małym podeście pod źródełkiem wody połóż czaszkę, w środek wbij pochodnię, podpal to i kopnij ... Pokaże się kilka numerów (VII, VIII, IV, V), które będą pomocne za chwilę. Leć na górę do wieży i przy pomocy pręta ustaw kolejno ujrzane na lustrze godziny. Otworzy się schowek i fabuła z kopyta ruszy do przodu.

Odwróconej na chwilę sekretarce wrzuć do czekoladek środek nasenny, a kiedy już wymięknie otwórz sobie przyciskiem drzwi. Wejdź do kolejnego pomieszczenia, zabierz rycerzowi morgensztern, slajdy (od razu możesz je obejrzeć) oraz archaiczny pistolet i dwie kule z wystawy.

Wróć do miejsca, gdzie nie sprostał młot i przyatakuj maszynę morgenszternem. Tym razem pójdzie jak trzeba – zabierz więc odłupaną pokrywę dzwonu i pójdź do lokacji z małym basenikiem lawy. Wrzuć do niej pokrywę dzwonu, jedną z kul oraz srebrną monetę, po czym wyjmij naczynie przy pomocy szkieletowego azbestu. Na koniec zmieszaj jeszcze siarkę z węglem drzewnym i dorzuć zeschniętej pleśni – w ten sposób preparując strzelniczy proch. Wsyp proch do pistoletu, wrzuć kulę i wal do pokoju z wilkołakiem. Załatw uwiązanego na łańcuchu biedaka, do słoika zgarnij jego krew i wracaj do sali, z której zabrałeś slajdy. Krwią rozpuść zamek w drzwiach, z szuflady zabierz ostatni (ale chociaż przydatny slajd) i obejrzyj go na projektorze, a następnie idź do sali ze śniętą sekretarką I popatrz na

dziwny wzorek z tyłu (slajd i ten wzorek mają cię naprowadzić na sposób rozwiązania najbliższej łamigłówki). Ale jeżeli ci się nie chce – oto kombinacje do komputera Hugha: 5, 6, 2, 3, 9, 6. Teraz Josh poczyta sobie pliki, trochę się powkurza, aż wreszcie trafi z powrotem do rzeczywistości, gdzie wspólnie z Evą i Alem podejmą decyzję co dalej robić.

Ostateczna walka na detergent i strzykawkę

Przyjrzyj się śladom pozostawionym na ziemi przez żółwia i pójdź w bok, gdzie rozwal wejście do ścieków przy pomocy trzech strzałów z lasera. Teraz wróć – w tym czasie (jakieś 5-8 sekund) słynące z szybkości żółwie zdążyły wyjść z morza, złożyć jaja i odpełznąć do wody (imponujące, prawda?). Zgarnij więc jedno jajo i pójdź w prawo. Tam ciśnij jajem w węża i spal go celnym strzałem, po czym jego zwłoki podnieś za pomocą wysuwanych szczypiec i wracaj do wejścia do ścieków. Na miejscu wrzuć zwłoki gada do wody i szybko przemknij obok zajętych ważniejszymi sprawami piranii. Na górze przesuń prześcieradła, weź detergent i wsyp go do wiadra z wodą. Zawartość tego ostatniego wlej do otworu, przez który dostałeś się do pralni, po czym zasuń kratę (jest z boku tego otworu). Na sam koniec dorzuć puszki do otwartej pralki, zamknij ją i uruchom. Zaalarmowany strażnik przybiegnie i zginie na zawsze. Przed wyjściem z pomieszczenia zabierz jeszcze klucze z drzwi i idź do stróżówki. Podnieś kamerę MDVD, śrubokrętem otwórz panel znajdujący się pod kratą na ścianie i Josh szybko zadzwoni po pomoc, bo nie będzie wiedział, którym kabelkiem się zająć. Pójdź więc w lewo i wejdź w drzwi z celami (otworzysz je kluczem). W środkowej znajdziesz Moreau – pogadaj z nim o wszystkim, z kamerą wróć do stróżówki i nagraj dźwięki z klawiatury znajdującej się przy wejściu. Po ich odtworzeniu profesorowi poznasz kod, którym otworzysz tamte drzwi. Jednak wcześniej udaj się do izolatki skąd z fartucha lekarskiego zabierz nić dentystyczną. Teraz już spokojnie wracaj do stróżówki, otwórz drzwi przy pomocy kodu i zabierz ampułki z trucizną, rękawiczki oraz urządzenie do mierzenia napięcia (rzuć też okiem na napisy na tablicy – to podpowiedź do ostatniej zagadki). Urządzenie wykorzystaj następnie przy kablach w panelu, a dalej wydarzenia potoczą się same.

W ich rezultacie Eva zostanie schwytana. Wróć więc do izolatki, napełnij rękawiczki gazem z butli, strzykawkę – trucizną, a następnie przymocuj strzykawkę do rękawiczek przy pomocy nici dentystycznej. Tak uzbrojony wychyl się przez okno i pogadaj z Evą – jest w tym bliższym oknie. Po akcji udaj się do więzienia, weź pistolet laserowy i kod od panny (jest w pierwszej celi).

Skracając piłkę dla tych, którzy nie lubią się wysilać – kod do drzwi to 9, 5, 8, 3, 2, 0.

A potem było outro.




MÓWIĘ CI, ŚWINIA. NIC JUŻ MNIE NIE DZIWI.
?

Aleksandra Cwalina
Dominik Ślan

Spod znaku Wielkiego X



Paranormalny sukces

"Każda prawda przechodzi przez trzy etapy:
najpierw jest wyśmiewana, potem zaprzeczana, a na końcu uważana za oczywistą."
Arthur Schopenhauer

Kiedy kilka lat temu Chris Carter wpadł na pomysł nakręcenia serialu o dwójce Agentów FBI rozwiązujących zagadki dotyczące UFO oraz innych wydarzeń paranormalnych, niewielu wierzyło w sukces tego projektu. Serial mógł się bowiem łatwo otrzeć o naiwność w tłumaczeniu widzom, że gdzieś tam istnieją małe, zielone ludziki. Tak się jednak nie stało. Teraz można już mówić o fenomenie serialu "Z Archiwum X". Kolejne odcinki oglądały miliony widzów na całym świecie, a dwójka głównych aktorów, o których wcześniej niewielu słyszało (może oprócz wielbicielek Davida Duchovnego i jego występów w filmach o podejrzanej reputacji), stała się niesamowicie popularna. Nakręcono pełnometrażowy film, który krytyka przyjęła z rezerwą, ale rzesze fanów z uwielbieniem. Powstało także wiele innych seriali poruszających tematykę podobną do tej z Archiwum X. Ale żaden z nich nie odniósł na razie tak wielkiego sukcesu.

Dlaczego więc serial "Z Archiwum X" stał się taki popularny? Na to pytanie każdy miłośnik tego serialu musi odpowiedzieć sobie sam. Być może stało się tak dlatego, że wszystko jest tutaj przedstawione w umie-

jętny sposób, tylko dyskretnie narzucający punkt widzenia. A może także dlatego, że wielu z nas wierzy w istnienie Obcych?

I my również daliśmy się oczarować tajemnicom Akt X. Specjalnie dla was przygotowaliśmy krótkie streszczenia wszystkich pięciu serii odcinków serialu oraz filmu Fight The Future. A dla wszystkich miłośników tajemnic przygotowaliśmy także opis przejścia dwóch przygodówek związanych z tematyką znaną z Akt X, czyli X– FILES: THE GAME oraz CYDONII.



KOMPENDIUM X-FILES

SERIA 1

PILOT

Mulder:
"Spodoba ci się to miejsce. Tutaj każdy dzień przypomina Halloween."

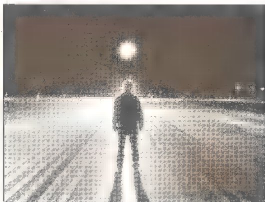
Agentka Dana Scully otrzymuje rozkaz przyłączenia się do badającego paranormalne wydarzenia Agenta Foxa Muldera prowadzącego Archiwum X. Jej zadaniem jest szpiegowanie oraz utrudnianie pracy Muldera. Po raz pierwszy Scully styka się z historią związaną z UFO. Agenci zajmują się bowiem sprawą tajemniczej śmierci kilku nastolatków w Oregonie, która może być powiązana z Obcymi.

Mulder zwierza się Scully, że szczególnie mocno interesuje się tajemniczymi wydarzeniami od czasu, kiedy w trakcie hipnozy zdał sobie sprawę z faktu, że Obcy porwali w dzieciństwie jego siostrę Samanthę.

EPIZOD 1

DEEP THROAT

Mulder:
"Widziałaś dzisiaj na niebie dokładnie to samo co ja. Jak myślisz, co to było?"
Scully:
"Nie uwierzę, że było to UFO tylko dlatego, że nie mogę tego wyjaśnić."



Pojawia się Deep Throat, tajemniczy informator Muldera. A Agenci badają sprawę zniknięcia pilota Roberta Budahasa, które może być związane z testowaniem technologii Obcych.

EPIZOD 2

SQUEEZE

Colton:
"I co sądzisz, Mulder? Nie wygląda to na robotę małych zielonych ludzików?"
Mulder: "Szarych."

W serialu po raz pierwszy pojawia się Eugene Tooms, zabójca, który potrafi przeciskać się przez bardzo małe otwory, zabija ludzi co trzydzieści lat (począwszy od 1903 roku) i zjada wyrwane z ciał ofiar wątroby. Ten rok okazał się dla niego jednak pechowy, bo trafił na Muldera i Scully.

EPIZOD 3

CONDUIT

Mulder: "Wiem, że powinienem się bać, ale się nie boję"
Hipnotyzer:
"Dlaczego się nie boisz?"
Mulder: "Z powodu Głosu..."
Hipnotyzer: "Co on ci mówi?"
Mulder:
"Żeby się nie bać. Że nic złego się jej nie stanie i pewnego dnia powróci."
Hipnotyzer: "Wierzysz Głosowi?"
Mulder: "...Chcę uwierzyć..."

W okolicach jeziora Okobogee w stanie Iowa w tajemniczych okolicznościach znika nastoletnia Ruby Morris. Całą sprawą interesuje się Mulder. Dlaczego? Oczywiście dlatego, że podejrzewa, iż w całej sprawie maczali swoje długie palce Obcy.

EPIZOD [illegible]

THE JERSEY DEVIL

Scully: "Mam randkę"
Mulder: "Możesz ją odwołać?"
Scully: "W przeciwieństwie do ciebie chcę mieć życie prywatne!"
Mulder: "Ależ ja mam życie prywatne!"

Jeden z serii odcinków–przerywników, w których Agenci zajmują się czymś innym niż tajemnicami Szarych Ludzików.



W lesistych okolicach niedaleko Atlantic City został bestialsko zamordowany bezdomny Roger Crockett, a jego ciało zostało częściowo zjedzone. Mulder wiąże tę sprawę z podobnym przypadkiem, który miał miejsce w New Jersey w 1947 roku. Krążą plotki, że obie ofiary zabił pół–człowiek.

W tym odcinku Scully wybrała się także na niezbyt udaną randkę.

EPIZOD [illegible]

SHADOWS

Mulder:
"Czy wiesz jak trudno jest sfingować swoją własną śmierć? Udało się to tylko jednej osobie – Elvisowi!"

Mulder i Scully badają przypadek śmierci dwóch mężczyzn. Cała sprawa jest związana z pewną kobietą, Lauren Kyte, oraz chroniącym ją nieżyjącym szefem (brr, straszne, prawda?).

EPIZOD [illegible]

GHOST IN THE MACHINE

Scully: "Dlaczego przestaliście ze sobą pracować?"
Mulder:
"Jestem nieznośny we współpracy!"
Scully: "A tak na poważnie?"
Mulder:" To znaczy, że NIE jestem nieznośny we współpracy?"

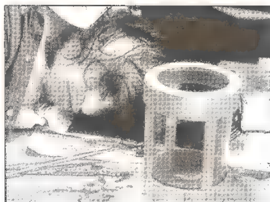
Z agentami kontaktuje się Agent Specjalny Jerry Lamana, który zajmuje się sprawą morderstwa Benjamina Drake, CEO firmy Eurisko. W roli głównej w tym epizodzie występuje Central Operating System (COS), potężny komputer, który okazuje się inteligentniejszy od Agenta FBI. Okazuje się także, że niekiedy wirusy komputerowe mogą być bardziej niż przydatne...

EPIZOD 7

ICE

Mulder: "Ciągle tam jest, Scully. 200 000 lat w lodzie."
Scully: "I niech tam zostanie."

Agenci razem z kilkoma naukowcami wybierają się na na Antarktykę w celu wykrycia dlaczego giną badacze z bazy na Antarktyce. Na miejscu okazuje się, że prawie wszyscy naukowcy wzajemnie się pozabijali. I kto okazuje się odpowiedzialny za całe zamieszanie? Milutki pasożyt, który prawdopodobnie przywędrował na Ziemię w meteorycie. Odcinek trochę przypomina THE THING, doskonały horror Jamesa Camerona.



EPIZOD 8

SPACE

Mulder: " Kiedy dorastałaś nie chciałaś nigdy zostać kosmonautą?"
Scully: "Musiałam ominąć ten etap."

Jak zwykle niezawodny Mulder rozwiązuje zagadkę sabotowania misji kosmicznych przez Obcego, który zawładnął ciałem byłego astronauty z Gemini 8.

EPIZOD 9

FALLEN ANGEL

Mulder: "Możecie zaprzeczać wszystkim rzeczom, które widziałem i które odkryłem. Ale już nie na długo. Ponieważ za dużo osób wie co się tutaj dzieje i nikt, żadna organizacja rządowa nie może ukrywać prawdy".

Wraca ulubiony temat, czyli UFO! Niezidentyfikowany obiekt spadł z orbity gwiezdnej i rozbił się w Townsend w stanie Wisconsin. Oczywiście rząd ukrywa prawdę twierdząc, że obszar został jedynie skażony chemicznie. Mulder dowiaduje się jednak od Deep Throat o wypadku i przedostaje się na miejsce katastrofy! Oczywiście zostaje odkryty i aresztowany. Co gorsze, przyszłość Archiwum X stoi pod znakiem zapytania...

EPIZOD 10

EVE

Tina:
"Jesteśmy tylko małymi dziewczynkami."
Mulder:
"To jest ostatnia rzecz, którą jesteście."

Prawdziwie biblijny odcinek!

Joel Simmons zostaje znaleziony martwy, a jego ciało pozbawione krwi. Jego ośmioletnia córka Teena twierdzi, że zrobili to "ludzie z chmur". Okazuje się również, że podobnego morderstwa dokonano także w San Francisco, a ośmioletnia córka ofiary wygląda identycznie jak Teena. Wkrótce okazuje się, że istnieje program badawczy, który ma na celu stworzenie identycznych chłopców "Adamów" oraz dziewczynek "Ew". Ktoś będzie się jednak musiał uporać z morderczymi "bliźniaczkami".

EPIZOD 11

FIRE

Mulder: "Dana Scully, to jest Phoebe Green. Postrach Scotland Yard."
Scully: "Cześć"
Phoebe (szepcząc Mulderowi do ucha): "Ona mnie nienawidzi."

Pojawia się Phoebe Greene, była dziewczyna Muldera pracująca jako inspektor w Scotland Yard. Prosi ona Agentów o pomoc



w ochronie arystokraty, który może paść ofiarą człowieka związanego z samozapaleniem się i śmiercią kilku przedstawicieli angielskiej arystokracji. Cała sytuacja niezbyt przypada do gustu Scully. Zgadnijcie dlaczego...

W tym odcinku okazuje się również, czego boi się dzielny agent Mulder. Bynajmniej nie myszy, ale ognia...

EPIZOD 12

BEYOND THE SEA

Scully: "Czy Boggs się przyznał?"
Mulder: "Nie, nie. (...) Po trzech godzinach poprosiłem go, żeby przywołał duszę Jimmiego Hendrixa i zamówiłem 'All Along The Watchtower'. Facet nie żyje dwadzieścia lat, a nadal jest niezły."

Tym razem Mulder okazuje się niedowiarkiem. Ojciec Scully umiera na zawał. Scully pogrąża się w wirze pracy, żeby ukoić ból po stracie ukochanej osoby. Obowiązki zawodowe sprawiają, że kontaktuje się z Lutherem Lee Boggsem, skazanym na karę śmierci mordercą, który twierdzi, że może jej pomóc w skontaktowaniu się ze zmarłym ojcem.

EPIZOD 13
GENDERBENDER

Mulder: "Wiem co widziałem, Scully. Byłaś o krok od zrobienia dzikich rzeczy z nieznajomym"

Odcinek, w którym Scully omal nie pada ofiarą seksu! Agenci badają sprawę tajemniczych śmierci w czasie stosunku płciowego, z którymi związana jest sekta The Kindred. I wcale nie dziwi fakt, że członkowie sekty oprócz umiejętności zmieniania płci mają też coś wspólnego z Obcymi.

EPIZOD 14
LAZARUS

Greskin: "Mulder mówi, że coś odkrył."
Agent: "Co? Wirus z kosmosu, czy nowe informacje na temat zabójstwa Kennediego?"

Tym razem w serialu pojawia się były chłopak Scully, Jack Willis, którego ciało zostaje opanowane przez mordercę Warrena Dupre. Czy Agenci zdołają odkryć prawdę zanim będzie za późno?



EPIZOD 15
YOUNG AT HEART

Mulder: "Wiem na pewno czego nie zrobię. Nie będę czekał aż John Barnett przyśle mi kolejną Walentynkę."
Scully: "Mówisz o duchu Barnetta?"
Mulder: "Nie sądziłem, że wierzysz w duchy, Scully".

Dowiadujemy się o pierwszej sprawie Muldera, kiedy to wytropił przestępcę Johna Barnetta. Mordercę skazano na dożywocie i umarł w więzieniu. Teraz wiele wskazuje na to, że ożył i znowu popełnia przestępstwa. A co gorsze, kiedyś przysiągł zemstę Mulderowi...

Oglądając ten odcinek przeżyliśmy grozę, kiedy Scully została trafiona kulą.... Od czego są jednak kamizelki ochronne?

EPIZOD 16
E.B.E.

Konflikt między Agentami i tajną organizacja rządową nabiera rumieńców! Pojawiają się też Samotni Strzelcy.

Agenci badają sprawę pojawienia się UFO w stanie Tennessee. Deep Throat zaczyna wprowadzać Agentów w błąd. Za to pomagają im Samotni Strzelcy. Okazuje się też, że po Roswell organizacje rządowe obiecały sobie, że będą niszczyły wszystkich Obcych, którzy przeżyją wypadki UFO.

EPIZOD 17
MIRACLE MAN

Mulder: "Myślę, że widziałem niektórych z tych ludzi w Woodstock."
Scully: "Nie byłeś w Woodstock."
Mulder: "Ale widziałem film."

Pojawia się kolejna sekta. Młody uzdrowiciel Samuel zamiast uzdrawiania zaczyna zabijać ludzi przez dotyk. Czy jest to wola Niebios, czy kogoś innego?

EPIZOD 18

SHAPES

Stary Indianin: "Masz nawet indiańskie imię, Lis. Powinien być Biegnący Lis, czy Śpiący Lis..."
Mulder: "Wszystko dobrze dopóki nie jest to Nawiedzony Lis".

Jim Parker i jego syn zostali zaatakowani przez wyglądającą jak wilk bestię. Jim zabija napastnika, ale później okazuje się, że był to Indianin, Goodensnake.



EPIZOD 19

DARKNESS FALLS

Mulder: "A powiedziałem jej, że to będzie miła wycieczka do lasu..."

Odcinek tylko dla mało wrażliwych osób. Agenci postanawiają odkryć co się z stało z 30 drwalami, którzy zniknęli w lesie. Docierają do opuszczonego obozowiska. Już niedługo okazuje się, że za śmierć drwali odpowiedzialne są owadopodobne żyjątka, które atakują w nocy, a jedyną rzeczą, której się boją jest światło. Potwierdza się także przysłowie, że kto pod kim dołki kopie ten sam w nie wpada...

EPIZOD 20

TOOMS

Stary człowiek: "Tam jest trochę ciasno, ale jestem pewien, że się zmieścisz."
Tooms (uśmiechając się): "Też tak sądzę."

Znowu pojawia się Tooms! Zostaje zwolniony ze szpitala psychiatrycznego po tym jak Mulder opowiada na rozprawie, że Tooms jest odpowiedzialny za morderstwa, które miały miejsce w ciągu ostatnich 100 lat i że posiada zdolność wydłużania swojego ciała. Agentom nie pozostaje nic innego jak zapobiec kolejnym morderstwom popełnianym przez Toomsa.

EPIZOD 21

BORN AGAIN

Mulder: "Dlaczego jest ci tak trudno uwierzyć?"

Zdradzony i zamordowany przez przyjaciół policjant wraca na ziemię w ciele małej, ośmioletniej dziewczynki i mści się na zdrajcach.

EPIZOD 22

ROLAND

Mulder: "Wierzę w psychiczną więź, najsilniejszą między członkami rodziny."

Główną atrakcją odcinka jest odrzutowy silnik, kapsuły, w których zamrażani są ludzie oraz bliźniaki. Jeden z mocną głową (niestety zamrożoną), a drugi ze sprawnym ciałem. Dzięki nim zginie niejeden człowiek.

EPIZOD 23

THE ERLENMEYER FLASK

Mulder: "Nie poddam się. Nie mogę się poddać dopóki gdzieś tam jest prawda."

Ostatni odcinek serii. Wszystko zaczyna się zupełnie (jak na odcinek z tej serii) niewinnie od pościgu policyjnego. A później akcja rusza jak lawina. Pojawiają się tajni agenci organizacji rządowej, wirus pochodzenia pozaziemskiego, który jest podawany ludziom za zgodą znanej już z poprzednich odcinków tajemniczej organizacji. Mulder zostaje porwany, a Scully dzięki pomocy Deep Throat odnajduje płód Obcego. Podczas wymiany płodu za Muldera Deep Throat zostaje zabity (smyrf, smyrf).

Zostaje także zamknięte Archiwum X.

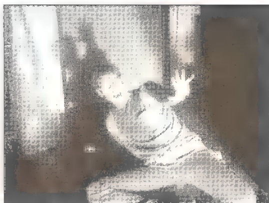
SERIA 2

EPIZOD 1

LITTLE GREEN MEN

Mulder: "Ciągle mam swoją pracę. Ciągle mam ciebie. I ciągle mam siebie."

Witamy w serii drugiej! Czyż tytuł tego odcinka nie mówi sam za siebie? Jak pamiętacie z poprzedniego odcinka Archiwum X zostało zamknięte. Scully i Mulder zostali rozdzieleni i przydzieleni do innych zadań. Już nawet Mulder jest zniechęcony. Ale wtedy dostaje tajne informacje dotyczące pojawienia się UFO w Puerto Rico.



Oczywiście Mulder leci do Puerto Rico, ale jedyne co odkrywa w opuszczonym budynku to szpulowy magnetofon z taśmą oraz przerażonego tubylca, twierdzącego, że widział Obcego. W tym samym czasie Scully rozpoczyna poszukiwania zaginionego przyjaciela. W końcu okazuje się jednak, że znowu zostali oszukani i ktoś zapobiegł znalezieniu przez nich Prawdy.

EPIZOD [illegible]

THE HOST

Mulder: "Codziennie znikają z powierzchni Ziemi trzy gatunki. Ale kto wie ile powstaje nowych?"

Mulder bawi się w hydraulika i pławi się w korytarzach ze ściekami w poszukiwaniu pasożytniczej humanoidalnej istoty. Pojawia się swojski element – mordercza istota powstała prawdopodobnie wskutek wybuchu reaktora atomowego w Czernobylu.

EPIZOD [illegible]

BLOOD

Spencer: "Takie rzeczy nie powinny się tutaj zdarzać."
Mulder: "42 letni agent nieruchomości morduje gołymi rękami cztery osoby. To nie powinno się zdarzyć nigdzie."

Czyli jak zwykły i przeciętny obywatel spokojnego miasteczka może stać się mordercą.

Skojarzenia z grą POSTAL? Bardzo słusznie! Wygląda na to, że spryskiwanie chemikaliami pól nie przynosi oczekiwanego efektu, a wręcz przeciwnie – powoduje, że ludzie zaczynają widzieć na różnych urządzeniach rozkaz "Zabij i wszystkich" i co gorsze, wykonują go...

EPIZOD [illegible]

SLEEPLESS

Krycek: "Wiesz, w akademii niektórzy żartowali z ciebie."
Mulder: "Hej, przestań, chyba nie chcesz zranić moich uczuć?"

Uwaga, uwaga! Pojawia się główny zdrajca serialu, ulubieniec pań! Czyli przystojniak Alex Krycek, który ma zająć miejsce Scully u boku Muldera (taki przynajmniej chory pomysł egzystuje w głowie Skinnera). Jednak już na końcu tego odcinka okazuje się jaką naprawdę rolę ma odgrywać w Archiwum lizus Krycek. Na razie jednak ma on razem z Mulderem rozwikłać tajemnicę śmierci doktora Grissoma, który zajmował się zaburzeniami snu. Pojawia się także mój ulubiony bohater, czyli X, który zajmuje miejsce Deep Throat.

EPIZOD [illegible]

DUANE BARRY

Duane: "To jak żyć z bronią przyłożoną do głowy i nigdy nie wiedzieć kiedy wypali."

Okazuje się, że Agenci nie są jedynymi Agentami FBI, którzy wierzą w istnienie UFO. Otóż niejaki Duane Barry, uważany z chorego umysłowo, zamyka się z zakładnikami w Agencji Turystycznej i żąda transportu do miejsca gdzie kiedyś został porwany przez UFO. Mulder oczywiście stara się dogadać z Barrym i wierzy w jego opowieść. W końcu dochodzi do strzelaniny, w wyniku której Barry trafia do szpitala, gdzie odkrywają dziwny kawałek metalu ukryty w jego jamie nosowej. Później ucieka ze szpitala i włamuje się do mieszkania Scully!

EPIZOD [illegible]

ASCENSION

Skinner: "Mogę zrobić tylko jedną rzecz, Agencie Mulder. Otwieram Archiwum X. Tego obawiają się najbardziej."

Mulder orientuje się, że Barry wiezie Scully do Góry Skyland, miejsca gdzie porwało go UFO. Fox jedzie więc tam razem z wiernym Kryckiem. Po drodze Alex próbuje zabić Muldera, ale wyraźnie go nie docenia!

Kiedy Mulder dociera na miejsce jest tam tylko Barry, który twierdzi, że Obcy będa mieli teraz inną świnkę doświadczalną... Krycek pozbywa się Barre'go, niewygodnego świadka, a potem znika bez śladu.

Jedyną dobrą wiadomością jest fakt, że Skinner przywraca do istnienia Archiwum X.

EPIZOD 7



John: "Nie ma życia po śmierci. (...) Wiem to, bo kiedy my przedłużamy swoje życie biorąc życie innych, to jedyne co widzę to wielki strach w ich oczach. Zdają sobie wtedy sprawę, że nie ma nic po śmierci."

Odcinek bez Scully. Ciekawe czy twórcy serialu nie chcieli się pozbyć energicznej Gillian, która żądała podobno podwyżki...

A tymczasem dobrze opłacany David Duchovny w roli Muldera zajmuje się tropieniem nowoczesnych wampirów. Wysuwa nawet ciekawą teorię, że wampiryzm jest spowodowany chorobą zwaną porfirią. Badając tą teorię spędza noc z piękną Kristen.

EPIZOD 8

ONE BREATH

CSM: "Możesz mnie teraz zabić, ale nigdy nie poznasz prawdy"

Ciało nieprzytomnej Scully w tajemniczy sposób pojawia się w szpitalu. Poznajemy też siostrę Dany, Melissę. A nieocenieni jak zwykle Samotni Strzelcy odkrywają, że ktoś wprowadził zmiany w DNA Scully.



Jednocześnie na żądanie Muldera Skinner pomaga mu się skontaktować z Cigarette Smoking Man, który wydaje się być przywódcą tajemniczej organizacji, przeszkadzającej Agentom na każdym kroku. Ale to CSM trzyma w ręku wszystkie karty. Zrezygnowany Fox składa swoją rezygnację, jednak sprzeciwia się temu Skinner. Z Mulderem kontaktuje się X przekazując informacje, że wreszcie może się zemścić na swoich prześladowcach. Mają oni bowiem przeszukać jego mieszkanie i wtedy Fox może ich zabić. I kiedy wydaje się, że Mulder jest już blisko zbliżenia się do prawdy, do jego mieszkania przychodzi Melissa i prosi, żeby pojechał do szpitala. Mulder oczywiście robi to, ale po powrocie zastaje swoje mieszkanie przewrócone do góry nogami. Dana odzyskuje jednak przytomność.

EPIZOD 9

FIREWALKER

Mulder: "Może powinnaś wziąć trochę wolnego?"
Scully: "Straciłam już wystarczająco dużo czasu"

Odcinek, w którym Scully i Mulder walczą z pasożytniczym gatunkiem grzyba z wulkanu.

EPIZOD 10

RED MUSEUM

Farmer: "Ludzie także się zmieniają"
Mulder: "W jakim sensie?"

Agenci zajmują się sprawami tajemniczych zaginięć nastolatków, którzy odnajdywani są z napisami "He is the one" na ciele. Okazuje się, że młodzi ludzie są związani z eksperymentami polegającymi na wstrzykiwaniu obcego DNA.

EPIZOD 11

EXCELSIUS DEI

Mulder: "Twierdzisz, że ten budynek jest nawiedzony? Jeżeli tak, to chyba pracujesz ze mną zbyt długo."

Odcinek poświęcony tajemniczym wypadkom w domu starców, w którym staruszkowie zażywając specjalne odmiany grzybków mogli komunikować się z umarłymi.



EPIZOD 12

AUBREY

Mulder: "Chciałbym wiedzieć dlaczego policjantka pojechała do Rhode Island i bez żadnego powodu wykopała kości człowieka, który zaginął 50 lat temu. Oczywiście jeżeli nie było tam znaku Kopcie Tutaj..."

Odcinek opowiadający o seryjnym mordercy oraz związanej z nim więzami krwi ciężarnej policjantce, która miała wizje dotyczące popełnianych przez niego morderstw.

EPIZOD 13

IRRESISTIBLE

Bochs:
"I twierdzisz, że robi to jakiś człowiek?"
Mulder:
"Jeżeli chcesz go tak nazywać..."

Obrzydliwa wręcz historia o człowieku, który zbierał fragmenty ludzkich zwłok. Nie



skończył jednak na tym "hobby", ale zajął się także mordowaniem. W końcu popełnił jednak największy błąd w swoim życiu. Porwał bowiem Scully...

EPIZOD 14

DIE HAND DIE VERLETZT

Scully: "Ale pytonowi potrzeba godzin, dni, na strawienie człowieka... "
Mulder: "Naprawdę oglądasz Kanał Edukacyjny?"

Prawdziwie demoniczny odcinek! W małym miasteczku grupa nastolatków wzywa Demona, który zabija jednego z nich. Wkrótce okazuje się, że w miasteczku nic nie jest takie jak wyglądało dla Agentów na samym początku (zupełnie jak w Miasteczku Twean Peaks).

EPIZOD 15

FRESH BONES

Scully i Mulder zajmują się sprawą, w której maczali palce wyznawcy kultu Voodoo. Fox omal nie ulegnie ich czarowi.



EPIZOD 16

COLONY

Mulder: "Jeżeli teraz umrę, to z przekonaniem, że miałem rację. (...) poznam odpowiedzi na pytania, które mnie tutaj sprowadziły. Jest inteligentne życie we wszechświecie innym niż nasz, Obcy są między nami i zaczęli kolonizację."

Wreszcie odcinek związany z bardziej osobistymi sprawami Agentów oraz z UFO.

Na planie pojawia się "rosyjski" zabójca, który tak naprawdę jest Obcym. Na razie zajmuje się on zmienianiem kształtów oraz mordowaniem identycznych genetycznie osobników, czyli klonów pracujących w klinikach medycznych oraz wszystkich, którzy wchodzą mu w drogę i starają się przeszkodzić w wykonaniu misji. I kto oczywiście zalicza się do tej ostatniej grupy? Jakżeby inaczej, Scully i Mulder. Do tego z Foxem kontaktuje się jego siostra Samantha. Okazuje się, że Obcy chce zabić jej przybranego ojca i brat może jej pomóc w uniemożliwieniu mu tych planów. W tym czasie Mulder przychodzi do pokoju hotelowego Scully. Tylko dlaczego wszystko (oprócz jego wyglądu) wskazuje na to, że nie jest to prawdziwy Mulder?

EPIZOD 17

END GAME

Druga część poprzedniego odcinka.

Scully zostaje porwana przez Obcego, który w ten sposób chce dotrzeć do Muldera i Samanthy. Dziewczyna wyjawia bratu, że Obcy założyli na Ziemi kolonię. Ale oczywiście wśród nich znaleźli się także przeciwnicy takiej kolonizacji. Wysłali oni na Ziemię mordercę, który ma zlikwidować niewygodną kolonię. Podczas wymiany Samanthy na Scully siostra Muldera wpada do rzeki razem z zabójcą. Okazuje się jednak, że i Samantha była klonem, a Mulder spotyka później jeszcze kilka swoich "sióstr". W poszukiwaniu prawdy Fox zjawia się na łodzi podwodnej i stacza walkę z mordercą. Zostaje zarażony retrowirusem z kosmosu, ale życie ratuje mu najlepszy lekarz świata, czyli Scully.

EPIZOD 18

FEARFUL SYMMETRY

Odcinek, w którym Agenci badają sprawę tajemniczych zniknięć zwierząt z ZOO i materializowania się ich w innych miej-

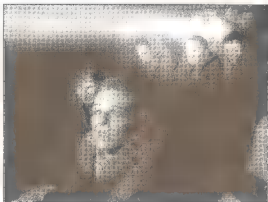


scach. I dlaczego nie dziwi fakt, że za to wszystko mogą być odpowiedzialni Obcy?

EPIZOD 19

DOD KALM

Odcinek, w którym można zobaczyć jak będą wyglądać Scully i Mulder za kilkadziesiąt lat. Zostają oni bowiem uwięzieni na statku, na którym procesy starzenia ulegają znacznemu przyspieszeniu.



EPIZOD 20

HUMBUG

Sławetny odcinek, w którym Scully zjadła chrabąszcza (brrr...).

Ktoś popełnia morderstwa w objazdowym cyrku, w którym występują bardzo dziwaczni ludzie. Cały odcinek ma też sporą dawkę czarnego humoru.



EPIZOD 21

THE CALUSARI

X–filowa wersja Egzorcysty. Ginie mały chłopiec, który wpadł pod pociąg podczas pościgu za balonikiem. Okazuje się, że w jego rodzinie grasuje demon. Zanim Agenci z pomocą rumuńskiej starszyzny zdołają go unieszkodliwić, zdąży jeszcze w niezbyt miły sposób ulżyć swoim morderczym upodobaniom.

EPIZOD 22

F. EMASCULATA

Głównym podejrzanym w tym odcinku jest przemiła Faciophagia Emasculata, insekt, który atakuje ludzki układ immunologiczny. Grasuje ona w więzieniu, w którym prowadzone są doświadczenia na ludziach. Sytuacja robi się niezbyt miła, kiedy dwóch więźniów postanawia uciec, a ich śladami ruszają Agenci.

EPIZOD 23

SOFT LIGHT

Dzięki inteligencji Muldera Scully kolejny raz unika śmierci. Tym razem ścigają oni bowiem naukowca, który w czasie tragicznego wypadku zyskał śmiertelne umiejętności. A będąc bardziej dokładnym, nie on, a jego cień. Oczywiście wykorzystaniem jego umiejętności zainteresowani są także agenci rządowi, w tym także nasz dobry znajomy, X.



EPIZOD 24

OUR TOWN

Przepis na długie i szczęśliwe życie. Czyli kanibalizm. Tak przynajmniej twierdzą mieszkańcy pewnego małego miasteczka. Nie przewidzieli jednak, że jedzenie ludzkiego mózgu może skończyć się zarażeniem chorobą Creutzfeldta–Jacoba. No i tego, że znikaniem ludzi zainteresuje się w końcu FBI.

EPIZOD 25

ANASAZI

Po kilku odcinkach nie związanych z głównym tematem, wracamy do właściwego wątku.

Mulder dostaje wykradzione przez hackera tajne informacje Departamentu Obrony dotyczące Obcych. Wygląda na to, że przez lata organizacja rządowa ukrywała fakty kontaktów z UFO. Okazuje się jednak, że informacje są zakodowane w języku Indian Navajo. Mulder postanawia za wszelką cenę odkryć tajemnicę, ale zaczyna się dziwnie zachowywać, staje się agresywny i atakuje Skinnera. Grozi mu za to wyrzucenie z FBI.

CSM kontaktuje się z ojcem Muldera i mówi mu o tajnych informacjach posiadanych przez jego syna. William Mulder też



brał udział w tych operacjach. Kontaktuje się z synem, ale nie wyjaśnia wszystkiego, bo zostaje zabity przez Kryceka.

Mulder czuje się coraz gorzej. A kiedy spotyka Kryceka (robiącego to co zwykle, czyli czającego się i czekającego na okazję, żeby coś zbroić) omal go nie zabija. Sytuację, a raczej Alexa, ratuje Scully, która rani Foxa.

Kiedy Mulder odzyskuje przytomność znajduje się u Indian Navajo. Okazuje się również, że woda, która dochodziła do mieszkania Muldera była zatruta halocynogenami. Mulder dostaje się do zakopanego w ziemi wagonu, w którym znajdują się zwłoki wyglądające jakby należały kiedyś do Obcych. Potem popełnia błąd i odbiera telefon komórkowy do CSM, który dzięki temu może namierzyć jego miejsce pobytu. Kiedy jednak nie znajduje tam Muldera, rozkazuje zniszczyć wagon!



SERIA 3

EPIZOD 1

BLESSING WAY

Indianin: "Musisz właściwie zakończyć ceremonię. (...) nie możesz pracować, zmieniać ubrania i kąpać się przez cztery dni."
Mulder: "To na pewno odbije się na moim życiu"

Poszukiwania Muldera przez CSM nie przynoszą rezultatu. Zostaje on znaleziony dopiero przez Indian, którzy ratują mu życie przeprowadzając tajemniczy rytuał. W tym czasie Scully zeznaje w głównej kwaterze F.B.I. Tajnymi danymi, które miał przy sobie Mulder interesuje się również Skinner. Kiedy Scully przechodzi przez wykrywacz metalu w kwaterze F.B.I. odkrywa, że ma zaszyty pod skórą na karku metalowy przedmiot. Na pogrzebie ojca Muldera ze Scully kontaktuje się Well- Manicured Man, który twierdzi, że Mulder nie żyje, a jej samej grozi śmiertelne niebezpieczeństwo.

Po Scully przyjeżdża Skinner i razem jadą do mieszkania Muldera. W tym czasie Alex Krycek strzela do Melissy, która przyszła do domu Scully. W mieszkaniu Muldera natomiast Skinner trzymany jest na muszce przez nieufną Scully...

EPIZOD 2

PAPER CLIP

Frohike: "Niesamowite! Myśleliśmy, że jesteś już historią!"
Mulder: "Będziesz musiał poczekać jeszcze trochę na moją kolekcję video."

Do mieszkania wpada Mulder. I dalej już razem szukają faktów z przeszłości ojca Foxa. Scully dowiaduje się, że Melissa jest w krytycznym stanie w szpitalu, ale nie odwiedza jej bojąc się zasadzki.

Docierają do niejakiego Klempera, byłego nazisty. Od niego dowiadują się o pewnym miejscu w Zachodniej Wirginii. W środku pomieszczenia znajdują mnóstwo szafek z dokumentami i próbkami tkanek, między innymi Scully i Samanthy. Nie mogą się im jednak lepiej przyjrzeć, bo przerywa im atak grupy rządowej oraz coś co wygląda jak przylot U.F.O. Udaje im się jednak uciec. Mulder doznaje olśnienia i wpada na pomysł, że Klemper musiał uczestniczyć w tajnym projekcie hybrydyzacji rasy ludzkiej i Obcych, a dane były danymi zebranymi podczas szczepienia przeciwko ospie.

Kiedy Skinner odwiedza w szpitalu Melissę, napada na niego Krycek i zabiera mu nośnik z tajnymi informacjami. Okazuje się, że Indianin Navajo, który tłumaczył zawartość dysku, przekazał ją swoim ludziom. Tak więc informacje nie zostały zniszczone.

Melissa umiera w szpitalu.

EPIZOD 3

D.P.O

DPO: "Hej, myślę, że powinniście znaleźć się w innym miejscu, bo mam ochotę na małe barbeque."
Zero: "Nie, stary, znowu krowy..."

Historia chłopca, który po trafieniu go przez piorun posiadł niezwykłe umiejętności generowania błyskawic i wykorzystywał je w celu zdobycia tego co chciał.

EPIZOD 4

CLYDE BRUCKMAN'S FINAL REPOSE

Scully: "Nie możemy oskarżać ludzi dzięki widzeniom."
Clyde: "Zazdrosna?"

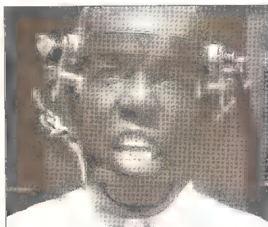
Jeden z najbardziej wzruszających odcinków serialu. Psychopata morduje osoby "przepowiadające" przyszłość. Mulder i Scully w czasie śledztwa spotykają sprze-

dawcę ubezpieczeń, Clyde Bruckmana, który posiada prawdziwą zdolność przewidywania przyszłości. Na początku Mulder odnosi się do niego sceptycznie, ale kolejne wydarzenia potwierdzają, że mężczyzna ma rację.

EPIZOD [illegible]

THE LIST

Mulder: "Wyobraź sobie, że możesz wybrać pięć osób, przez których cierpiałaś. Kogo byś wybrała?"
Scully: "Tylko pięć?"
Mulder: "W tym roku pamiętałem o twoich urodzinach, prawda Scully?"



Zanim zbrodniarz ginie na krześle elektrycznym, przyrzeka śmierć pięciu osobom, które przyczyniły się do jego śmierci. W jakiś czas po jego egzekucji w więzieniu zaczynają ginąć ludzie.

EPIZOD [illegible]

2SHY

Scully: "Taaak, skorpiony wstępnie trawią jedzenie poza ciałem, (...) ale nie znam zbyt wiele skorpionów surfujących w Internecie".

Specjalny odcinek dla wszystkich miłośników internetu! Morderca, atakujący samotne kobiety i wysysający z nich tkankę tłuszczową zwabia swoje ofiary umawiając się z nimi przez Internet!

EPIZOD 7

THE WALK

Mulder: "Czasami obłąkanie jest jedyną rozsądną odpowiedzią na obłąkany świat."

Weteran wojny w zatoce, pozbawiony rąk i nóg kaleka, siłą swojej woli powoduje, że jego dusza opuszcza ciało i zabija osoby oskarżone przez niego za jego stan.

EPIZOD [illegible]

THE OUBLIETTE

Z własnego domu zostaje porwana dziewczynka. Jej poszukiwania nie przynoszą żadnego rezultatu. Ale Mulder kontaktuje się z Lucy, młodą kobietą, która kiedyś została porwana i trzymana w piwnicy przez 5 lat. Jej prześladowcy nigdy nie odnaleziono. Teraz jednak wszystko wskazuje na to, że kobieta przeżywa to samo co porwana dziewczynka.

EPIZOD 9

NISEI

Mulder [wyciągając drugą broń]: "Zmęczyło mnie już tracenie broni."

Mulder dostaje kastę video, na której nagrane zostało coś co wygląda jak autopsja Obcego przeprowadzona przez Japończyków, przerwana przez wtargnięcie uzbrojonych żołnierzy. Kiedy razem ze Scully próbują spotkać



się z osobą, od której pochodziła kaseta znajdują ją martwą, ale Mulder łapie na miejscu zbrodni szychę japońskiego korpusu dyplomatycznego. Znajduje przy nim zdjęcia satelitarne oraz listę z nazwiskami członków organizacji MUTUAL UFO NETWORK. Kiedy kontaktują się z członkiniami tej organizacji okazuje się, że należą do niej kobiety, które podobnie jak Scully zostały kiedyś porwane i też miały metalowe implanty wszczepione pod skórę karku. Okazuje się też, że umierają na raka...

Natomiast Mulder dzięki zdjęciom satelitarnym odnajduje statek w Virginii oraz ukryty w hangarze dziwny duży obiekt... Także dzięki zdjęciom Fox odkrywa gdzie znajdują się wagony kolejowe, w których prawdopodobnie nakręcono kasetę wideo i skacze na dach jednego z nich.

EPIZOD 10
731

Mulder (odkrywając, że pisma są po japońsku): Dlaczego uczyłem się francuskiego w szkole?"

Mulder dostaje się do środka pociągu i szuka japońskiego naukowca, którego podejrzewa o uczestniczenie w eksperymentach tworzenia hybryd ludzko-Obcych. Niestety wcześniej zabija go Czerwonowłosy Mężczyzna.

Scully dowiaduje się, że implant, który miała wszyty zbiera informacje i przetwarza procesy umysłowe właściciela. Okazuje się, że ta część została zrobiona w japońskiej firmie, która dostarczyła go do miejsca pracy naukowca zabitego w pociągu. Scully dowiaduje się, że leczono tam trąd, ale że byli tutaj także inni, dziwnie wyglądający pacjenci.

W pociągu Mulder zostaje zaatakowany przez Czerwonowłosego Mężczyznę, ale obezwładnia go. Dowiaduje się jednak, że w wagonie, w którym się znajdują (tam gdzie nakręcono film) została ukryta bomba. Co gorsza nie mogą opuścić wagonu, bo wpisanie niewłaściwego kodu w drzwiach może zdetonować ładunek. Scully kontaktuje się z Czerwonowłosym i przez jego telefon komórkowy przekonu-



je Muldera, że znajdująca się w wagonie istota nie jest Obcym. Wagon zostaje odłączony na odludziu, a Scully dzięki taśmie z nagraną autopsją podaje Mulderowi kod do drzwi. Wtedy jednak atakuje Foxa Czerwonowłosy, ale życie ratuje mu X, który zabija napastnika i wynosi Muldera sekundę przez wybuchem.

EPIZOD 11
REVELATIONS

Mulder: "Kto prosił cię o jego ochronę?"
Owen: "Bóg."
Mulder: "To całkiem dalekodystansowy telefon."

Odcinek, w którym znowu Mulder występuje jako niedowiarek. Ktoś morduje oszustów udających, że posiadają stygmaty dane od Boga. Jednocześnie u małego chłopca pojawiają się prawdziwe stygmaty, w które wierzy Scully, ale nie Mulder. Ojciec chłopca twierdzi, że dziecko jest nowym wcieleniem Syna Boga. Pojawia się też zabójca, który za wszelką cenę chce zgładzić chłopca. Ale Scully uważa się za wybraną przez Boga do ochrony dziecka i morderca będzie musiał najpierw zmierzyć się z nią.

EPIZOD 12
WAR OF THE COPROPHAGES

Scully (powtarzając): "Ma na imię Bambi?!?"

Odcinek dla osób odpornych i nie bojących się karaluchów!

Giną dwie osoby, które miały kontakt z karaluchami. Scully twierdzi, że ofiary zmarły śmiercią naturalną, ale Mulder rozpoczyna śledztwo. W jednym z karaluchów znajduje metalowy szkielet... Poszukiwania prowadzą go do budynku gdzie przeprowadzane są doświadczenia na karaluchach. Tam spotyka uroczą doktor Bambi (!) Berenbaum.

EPIZOD 13

SYZYGY

Scully: "Ja prowadzę. Dlaczego ty zawsze musisz prowadzić? (...)"
Mulder: "Nie byłem nigdy pewien, czy twoje małe nóżki dosięgną do pedałów".

Diaboliczny odcinek. Dwie jasnowłose nastoletnie piękności pozbywają się chłopców w niezbyt miły sposób.



EPIZOD 14

GROTESQUE

Patterson: "To co to jest, Mulder? Małe zielone ludziki? Diabelskie moce? Ogary Piekieł?"

Mulder i Scully starają się rozwikłać tajemnicę morderstw, które popełniał człowiek wierzący, że został opętany przez demona. Żeby bronić się przed jego mocą rysował i lepił z gliny przerażające postacie gargoyli.

EPIZOD 15

PIPER MARU

Mulder: "Lepiej się czujesz?"
Krycek z Czarną Istotą w środku: "Jak nowo narodzony."

W głębinach Oceanu Spokojnego znaleziono wrak okrętu wojennego z czasów Drugiej Wojny Światowej. Znajdowała się w nim jakaś dziwna czarna substancja pokrywająca oczy jednego z marynarzy. Człowiek spuszczony w głębiny w celu obejrzenia statku został zarażony przez tę substancję a po powrocie do San Francisco przekazał ją swojej żonie.



Mulder natomiast znajduje Kryceka na lotnisku w Hong Kongu i żąda oddania nośnika z danymi. Dostaje od niego klucz do schowka w Waszyngtonie, gdzie znajdują się dane. Alex korzysta z toalety gdzie spotyka żonę człowieka z San Francisco, która zaraża go czarną substancją.

Skinner zostaje postrzelony w brzuch przez towarzysza Kryceka, Luisa Cardinala.

EPIZOD 16

APOCRYPHA

CSM: "Zniszczcie ciała."
Lekarz: "Ależ ci ludzie JESZCZE nie umarli !"
CSM: "A czy nie jest to prognoza?"

Kiedy Mulder i Krycek jadą do miejsca, gdzie ukryta jest taśma, zostają staranowani przez samochód. Mulder traci świadomość,

ale obca substancja, która znajduje się w Kryceku daje sobie świetnie radę z intruzami.

Alex oddaje nośnik z danymi CSM. Natomiast Mulder twierdzi, że w Kryceku znajduje się istota pozaziemska.

Mulder spotyka się z Well-Manicured Man, od którego dowiaduje się, że w czasie Drugiej Wojny Światowej amerykańscy piloci zestrzelili UFO nad Oceanem Spokojnym, ale nie można było go wydostać z powodu jego dużej radioaktywności.

Scully odkrywa, że napastnik, który napadł na Skinnera i zabójca jej siostry to jedna i ta sama osoba. Kiedy Skinner ma być przetransportowany do innego szpitala, zostaje jego osobistą ochroną i udaremnia próbę zabicia go przez Luisa Cardinala. Dowiaduje się także, że Krycek udał się do opuszczonego miejsca w Północnej Dakocie. Agentom udaje sie tam dotrzeć, ale tylko po to, żeby wpaść w łapy CSM.

Alexa spotyka jednak zasłużona kara. Kiedy dostaje się do pomieszczenia gdzie ukryty jest statek Obcych, czarna substancja wychodzi z niego i wraca do swojego "domu". On natomiast zostaje zamknięty bez większych szans na ratunek.

EPIZOD 17

PUSHER

Jeden z ciekawszych odcinków nie związanych z UFO. Agenci zajmują się sprawą człowieka, który potrafi kontrolować ludzkie umysły i często bawi się zmuszając głosem ludzi do popełniania samobójstw. U Roberta Modella niezwykłe umiejętności prawdopodobnie wywołał guz mózgu. Modell, nazywany także Pusherem (Popychaczem), tym razem wybrał sobie na ofiarę Muldera. Fox postanawia zmierzyć się z nim sam na sam i omal nie kończy się to dla niego tragicznie. Na szczęście pomaga mu Scully.

EPIZOD 18

TESO DOS BICHOS

Scully: "Piłeś Llaha, Mulder?"

Tym razem Agenci zajmują się sprawą klątwy, którą wywołało sprowadzenie do muzeum w Bostonie wykopanej w Południo-



wej Ameryce urny ze szczątkami Amaru, kobiety-szamanki. Dzięki działaniu klątwy oraz pewnego człowieka, populacja naukowców pracujących w muzeum uległa znacznemu zmniejszeniu.

EPIZOD 19

HELL MONEY

Scully: "Wiesz ile jest warte ludzkie ciało?"
Mulder: "Zależy od ciała."

Egzotyczna historia związana z zastawianiem w grze hazardowej własnych organów przez biednych Chińczyków z chińskiej dzielnicy w San Francisco. Tym razem wyjaśnienie całej historii jest całkiem "normalne".

EPIZOD 20

JOSE CHUNG'S "FROM OUTER SPACE"

Mulder: "Czy znalazłeś kiedyś metalowy implant w swoim ciele?"
Cook: (potrząsa przecząco głową)
Mulder: "A szukałeś wszędzie?"

Historyjka o zabarwieniu humorystycznym, w której Scully pomagając pisać zna-



nemu autorowi książkę o spotkaniach z Obcymi opowiada, jak kiedyś ona i Mulder badali sprawę zaatakowania dwojga nastolatków przez UFO.

EPIZOD 21
AVATAR

W tym odcinku wreszcie swoje pięć minut ma Skinner, który podejrzany jest najpierw o zamordowanie prostytutki, a potem o próbę zabójstwa żony. Na szczęście ma doskonałych pracowników i wychodzi cało ze wszystkich opresji.

EPIZOD 22
QUAGMIRE

(Qeequeg wariuje na tylnym siedzeniu)
Scully:
"Natura wzywa. Myślę, że będziemy musieli zrobić niedługo postój."
Mulder: "Czy naprawdę musiałaś zabrać ze sobą tę RZECZ?"



Scully: "Obudziłeś mnie w sobotę rano, kazałeś przygotować się w ciągu pięciu minut, moja matka wyjechała z miasta, a wszystkie psie opiekunki były zajęte (..)".

Pojawia się (niestety na krótko) rozkoszny pies Scully, Queequeg. Towarzyszy on Agentom badającym sprawę znikania ludzi w pobliżu brzegów jeziora w Georgii. Mulder podejrzewa, że te zniknięcia są związane z istnieniem w jeziorze krewniaka sławnego potwora z Loch Ness, Big Blue. Mimo, że w końcu o wszystko zostaje oskarżony niewinny aligator, to gdzieś w wodzie dalej czai się potwór, rozdrażniony pojawieniem się zakłócających mu spokój ludzi.

EPIZOD 23
WETWIRED

Scully: "Mulder, popatrz na to. Tutaj muszą być tysiące kaset wideo."
Mulder: "Coś dobrego?"

Mulder i Scully dostają wiadomość, że powinien ich zainteresować przypadek morderców, którzy zaczęli zabijać po oglądaniu wiadomości w telewizji. W motelu Scully ogląda kasety video z nagranymi wiadomościami, które dostali w domu jednego z morderców. Później w nocy widzi jak Mulder spotyka się z CSM. Natomiast Mulder odkrywa w pobliżu domu innej seryjnej morderczyni specjalne urządzenie, które, jak się okazuje, wywołuje agresywne zachowanie przez wpływ różnych kolorów na mózg. Mulder nie poddał się jego wpływowi, ponieważ jest daltonistą (dziwne, że do FBI przyjmują daltonistów...).

Scully myśląc, że Fox jest zdrajcą zaczyna do niego strzelać, a potem ucieka. Fox znajduje ją w domu matki i przy pomocy Margaret skłania Scully do odłożenia broni. Później śledzi lekarza morderców oraz technika, który zakładał urządzenie do jednego z domów. Ubiega go jednak X, który zabija obydwu podejrzanych.

EPIZOD 24
TALITHA CUMI

Mulder: "Zamierzasz to zapalić? Czy zamierzasz zapalić to (pistolet)?"
CSM: "Dajesz mi wybór?"

W barze dochodzi do strzelaniny i mimo, że wiele osób zostało rannych i zabitych kiedy na miejsce przyjeżdżają Agenci okazuje się, że nikt nie ucierpiał. Podobno stało się tak dzięki cudotwórcy, Łagodnie Wyglądającemu Mężczyźnie (Gentle Looking Man), który zniknął bez śladu. Kiedy Agenci oglądają taśmę nagraną z miejsca strzelaniny zauważają, że zmienił się on w innego człowieka. Niedługo później grupa agentów dowodzona przez CSM aresztuje GLM. Do celi cudotwórcy wkracza Obcy Morderca, ale zastaje ją pustą!

Matkę Muldera odwiedza CSM i po kłótni z nim doznaje ona wylewu krwi do mózgu i w ciężkim stanie zostaje przewieziona do szpitala. Fox przeszukuje jej dom i odnajduje ukrytą w lampie broń, którą kiedyś Obcy Morderca zabijał klony. Do Foxa przychodzi również CSM i mówi, że może powiedzieć mu, gdzie znajduje się jego siostra.

W mieszkaniu Scully pojawia się Łagodnie Wyglądający Mężczyzna i Dana wiezie go na spotkanie z Mulderem. Na miejscu pojawia się również Obcy Morderca.



SERIA 4

EPIZOD 1
HERRENVOLK

Mr X: "Nie otwieraj drzwi, przez które nie jesteś gotowa przejść, Agentko Scully".

Niestety Mulder i Scully nie mogą uratować GLM. Pokazuje on im jednak miejsce gdzie znajduje się wiele klonów małej Samanthy. Scully odkrywa także, że istniało pięciu identycznych cudotwórców, którzy nazywali się Jeremiah Smith i zajmowali się katalogowaniem całej populacji ludzkiej.

Ginie także X, którego odkryto jako zdrajcę. Umierając pisze on na podłodze własną krwią SRSG. Mulder idzie tym tropem i dociera do biura Organizacji Narodów Zjednoczonych. Tam dowiaduje się, że kolonia, którą pokazał mu Smith nigdy nie istniała, ale równocześnie pokazują mu zdjęcia farmy oraz Samanthy...

Matkę Muldera leczy Obcy Morderca na rozkaz CSM, który twierdzi, że najbardziej zacięty wróg to ten, który nie ma nic do stracenia.

EPIZOD 2
UNRUHE

Mulder: "Sądzisz, że mogła pozować do zdjęcia paszportowego krzycząc?"

Agenci zajmują się sprawą morderstw popełnianych przez szaleńca, który męczy swoje ofiary wbijając im szpikulec do lodu w mózg i dokonując lobotomii. Wskazówką są dla nich fotografie, na których pojawiają się najskrytsze koszmary dręczące tego człowieka. W końcu porywa on nawet Scully...

EPIZOD 3

HOME

Scully: "Zajmowałam się w ten weekend moim bratankiem. Ogląda Babe piętnaście razy dziennie!"
Mulder: "A ludzie nazywają MNIE nawiedzonym."

Makabryczny odcinek. Agenci zajmują się sprawą znalezienia na polu pochowanego w płytkim grobie noworodka z licznymi deformacjami. Okazuje się, że mieszkająca w pobliżu rodzina Peacock ma wiele do ukrycia, przede wszystkim fakt, że od ponad stu lat rodzą się u nich dzieci spłodzone tylko między członkami tego rodu. Z tego powodu niezbyt



przypominają ludzi... Tym razem okazuje się, że w rodzinie zostało trzech braci oraz zdeformowana matka, którzy bronią swojego Domu.

EPIZOD 4

TELIKO

Agenci szukają mordercy, który potrzebując hormonów ludzkiej przysadki zabiera ją swoim ofiarom.



EPIZOD 5

THE FIELD WHERE I DIED

Odcinek, w którym Mulder spotyka swoją dawną ukochaną z czasów... Wojny Domowej i przypomina sobie swoje wszystkie dawne wcielenia. Okazuje się także, że kiedyś Scully była ojcem Muldera. Dziwne, prawda?

EPIZOD 6

SANGUINARIUM

Pielęgniarka: "Doktorze Lloyd!"
Lloyd: "Myślę... że skończyłem z tym pacjentem..."

Odcinek dla ludzi o bardzo mocnych nerwach, albo dla studentów medycyny...

Lekarze pracujący w kilnice chirurgii plastycznej zaczynają zachowywać się dziwnie. Nie byłoby to jednak może aż tak tragiczne gdyby nie fakt, że zabijają w napadzie szału swoich pacjentów. No cóż... Złość piękności szkodzi.... Oczywiście okazuje się, że za wszystko odpowiedzialny jest wyznawca czarnej magii.

EPIZOD 7

MUSINGS OF A CIGARETTE SMOKING MAN

CSM: "Mogę cię zabić kiedy tylko będę chciał.... ale nie dzisiaj."

Czy wiecie kto naprawdę zabił JFK? Kto odpowiada za zabicie Luthera Martina Kinga? I czyim marzeniem jest zostać pisarzem, ale nikt nie chce opublikować jego twórczości? Kto, mimo że boją się go najważniejsi ludzie, jest samotnym nałogowcem, który nieuniknienie zbliża się do śmierci? Oczywiście, że CSM!

Był wprawdzie taki moment, że jedno z pism przyjęło jego opowiadanie i wtedy chciał zrezygnować ze swojej pracy. Okazało się jednak, że pismo jest zwykłym szma-

tławcem, a zmieniono nawet zakończenie jego opowiadania. Nie pozostało mu więc nic innego niż zajęcie się swoją pracą... Wygląda na to, że CSM też ma swoje uczucia...

EPIZOD [illegible]
PAPER HEARTS

Mulder uderza Roche w więzieniu
Roche: "Ten człowiek mnie uderzył!"
Strażnik: "Nic nie widziałem."
Scully: "Ale ja tak."

Okazuje się, że przeświadczenie Muldera o tym, że jego siostra została porwana przez UFO może być tylko wymysłem jego wyobraźni. W więzieniu znajduje się bowiem seryjny morderca, który mordował małe dziewczynki. Twierdzi on także, że zamordował Samanthę. A teraz bawi się z Mulderem w kotka i myszkę grając na jego uczuciach...

EPIZOD [illegible]
TUNGUSKA

Krycek: "Prawda, prawda...Nie ma żadnej prawdy. (...) Ci ludzie tworzą przyszłość."

Mulder spotyka się z naszym ulubieńcem, Krycekiem. Podobno z pułapki uwolnili go żołnierze. Twierdzi też, że pragnie się zemścić na CSM za to, że ten skazał go na śmierć. Mulder postanawia mu uwierzyć. Alex wyjawia mu, że na lotnisku pojawi się rosyjski kurier z bardzo ważną przesyłką.



Kurier ucieka, ale Agenci odzyskują przesyłkę, którą okazuje się skała pochodzenia pozaziemskiego.

Kontakt Muldera, który zastąpił X, Marita Covarrubias, informuje Muldera, że skała pochodzi z okolic Tunguski, gdzie w 1908 roku prawdopodobnie spadł meteor. Ponieważ Krycek zna dobrze rosyjski, Mulder zabiera go na Syberię. Tam odnajdują tajny obóz, w którym pracują więźniowie wydobywający pozaziemskie skały. Oczywiście zostają odkryci i okazuje się, że nadzorcy sa dobrymi znajomymi Kryceka. Mulder natomiast razem z innymi więźniami jest poddany eksperymentom i zostaje zarażony czarnymi robakami, które zabiły już niejedną osobę.

EPIZOD 10
TERMA

Mulder: "Nie umrę."
Prisoner: "Dlaczego nie?"
Mulder: "Muszę żyć tak długo, żeby zabić Kryceka."

W Petersburgu ktoś wydaje byłemu mordercy z KGB rozkaz eliminacji znajdujących się w USA adresatów przesyłki ze skałą z Rosji.



Scully zeznaje natomiast przed komisją senacką na temat skały oraz zniknięcia Muldera.

Mulder ucieka z obozu. Porywa ze sobą Kryceka i ucieka ciężarówką. Ulegają oni jednak wypadkowi. Alex ucieka do lasu, dostaje się do grupy wieśniaków, którzy amputowali sobie lewe ręce, żeby uratować się

przed eksperymentami z czarnymi robakami. Alex, który podaje się za uciekiniera także zostaje pozbawiony przez nich kończyny.

Mulder ma więcej szczęścia. Trafia na ludzi, którzy pomagają mu przedostać w bezpieczne miejsce. Dzięki temu pojawia się na rozprawie Scully i razem próbują przekonać komisję, że ktoś przeprowadza eksperymenty z pozaziemską toksyną. Podczas przerwy w rozprawie do domu opieki w Boca Raton, gdzie jak się okazuje przeprowadzano podobne eksperymenty jak na Syberii. Niestety, zabójca z KGB zdążył zlikwidować wszystkich pacjentów.

Komisja senacka, której przewodniczący jest pod wpływem CSM , odrzuca raport Scully i Muldera o wydarzeniach.

Okazuje się również, że to Krycek jest przełożonym zabójcy z KGB.

EPIZOD 11

EL MUNDO GIRA

Mulder: "Prawda jest... nikomu nie zależy."

W wierzeniach mieszkańców Puerto Rico też występuje Obcy. Nazywa się El Chupacabra. I to jego ludzkie wcielenie podejrzane jest o zabicie pięknej dziewczyny.

EPIZOD 12

KADDISH

Mulder: "Duchy nie zawsze zostawiają odciski palców. Casper nigdy nie zostawiał..."

Golem, stworzona z ziemi postać wzorowana na zabitym przez rasistów żydowskim sprzedawcy, mści się na jego zabójcach.

EPIZOD 13

NEVER AGAIN

Scully: "Nie wszystko kręci się dookoła ciebie, Mulder. To jest moje życie"

Mulder jest zmuszony wyjechać na urlop, bo inaczej straci część pensji. W tym czasie Scully robi sobie tatuaż, poznaje mordercę, którego do zabijania zmusza tatuaż kobiety oraz zawarte



w nim alkaloidy, oraz ledwo uchodzi z życiem z miłosnej przygody. Okazuje się również, że nie wszystko kręci się wokół Muldera (nie?).

EPIZOD 14

LEONARD BETTS

Leonard Betts: "Przepraszam... Ale masz coś, czego potrzebuję."

Agenci tropią mordercę, który zabija chorych na raka ludzi, potrzebując komórek rakowych do egzystencji. Jego ofiarą omal nie pada Scully, którą później budzi w nocy kaszel i krwawienie.

EPIZOD 15

MEMENTO MORI

Mulder: "Prawda cię uratuje Scully. Myślę, że uratuje nas oboje."

Scully dowiaduje się, że ma nieoperacyjnego raka jamy nosowej. Dana prosi Mulde-



ra, żeby skontaktował się z kobietami, które tak jak i ona zostały porwane przez UFO i które też chorowały na raka. Fox spełnia jej prośbę, ale okazuje się, że z tych kobiet żyje tylko jedna, Penny Nothern. Twierdzi ona, że żyje jedynie dzięki specjalnej kuracji stosowanej przez niejakiego doktora Scanlona. Scully postanawia więc poddać się tej samej kuracji. Natomiast Mulder odkrywa, że wszystkie porwane były leczone w tej samej klinice zajmującej się płodnością. Oczywiście włamuje się tam i odkrywa, że znajdują się w niej także akta Scully. Potem dostaje się także z Samotnymi Strzelcami do instytutu badawczego, w którym odbywają się klonowania. Znajdują się tutaj komórki jajowe wszystkich porwanych kobiet, w tym Scully. Okazuje się, że tam pracuje też dr Scanlon. Dzięki tej wiadomości Mulder zdoła uratować przed nim Danę, ale nie pomoże już Penny.

EPIZOD 16
UNREQUITED

Opowieść o weteranie z Wietnamu, który nauczył się ukrywać przed wzrokiem innych ludzi i dzięki temu mógł wykonać polecone mu zadanie, czyli zamordować kilku niewygodnych generałów.



EPIZOD 17
TEMPUS FUGIT

Mulder: "Mam coś dla ciebie."
Scully: "Żartujesz?"
Mulder: "Coś co mi przypomina ciebie"
Scully: "Co? Implant?"
Mulder: "Dwa. Zrobiłem z nich kolczyki."

Odcinek, w którym Mulder i Scully badając przyczyny tajemniczego rozbicia się samolotu pasażerskiego dowiadują się o zestrzeleniu UFO. Mulder nurkuje w jeziorze, w którym znajduje się zestrzelony obiekt, ale oględziny przerywa mu intensywne światło przebijające znad powierzchni.

EPIZOD 18
MAX

Mulder: "Wiesz gdzie ona jest?"
Scully: "W szpitalu psychiatrycznym."
Mulder: "Cóż, pójdę z tobą, ale boję się, że mnie tam zamkną."

Źródłem światła była wojskowa amfibia, a Mulder został aresztowany. Oficjalna wersja wydarzeń podała, że samolot został zniszczony podczas zderzenia z samolotem wojskowym. Natomiast Mulder wierzył, że było to UFO. Wszystko wskazywało na to, że Obcy interesowali się jednym z pasażerów tego samolotu, niejakim Maxem Feningiem. On i jego przyjaciółka mieli w posiadaniu trzy części obiektu pozaziemskiego. Dwie z nich skonfiskowano, ale ostatnią dostał w swoje ręce Mulder. Kiedy leciał z nią samolotem do Waszyngtonu miał problemy z mordercą Garretem, który dostał zadanie usunięcia wszelkich śladów związanych z Obcymi. Wszystko skończyło się jednak dobrze a Garret razem z trzecią częścią został najprawdopodobniej porwany przez UFO.

EPIZOD 19
SYNCHRONY

Mulder: "Widzisz co się dzieje kiedy pijesz i prowadzisz?"

Stary człowiek powraca z przyszłości, żeby wyeliminować ludzi, którzy w najbliższej przyszłości dokonają razem z nim pewnego odkrycia naukowego. To dokonanie nie przysłuży się bowiem dobrze ludzkości.

EPIZOD 20

SMALL POTATOES

Mulder: "Scully, jeżeli mogłabyś zostać kimś innym na jeden dzień, to kim byś została?"
Scully: "Sobą."
Mulder: "Ależ to nudne..."

Jeden z najzabawniejszych odcinków, w którym David Duchovny osiąga chyba szczyt swoich aktorskich umiejętności. Agenci zajmują się bowiem sprawą mężczyzny, który nie tylko urodził się z ogonkiem, ale także posiada umiejętność zmieniania się w różne osoby. W pewnym momencie zmienia się także w Muldera i z jego ciałem oraz swoją osobowością olśniewa Scully...



EPIZOD 21

ZERO SUM

CSM: "Nie boję się śmierci."

Skinner bierze udział w ukryciu spisku polegającego na rozprzestrzenianiu przez pszczoły zarazków ospy.

Okazuje się również, że Marita Covarrubias współpracuje z CSM.

EPIZOD 22

ELEGY

Mulder: "Możesz wierzyć w to co zechcesz, Scully. Ale nie możesz ukrywać przede mną prawdy. Bo jeżeli tak zrobisz, będziesz działała przeciwko mnie i sobie samej."

Giną młode dziewczęta, a ich duchy kontaktują się z wybranymi osobami. Są to ludzie, którzy też niedługo później umrą. Wśród nich znajduje się również Scully.

EPIZOD 23

DEMONS

Scully: "Mulder, wyciągnę cię stąd."
Mulder: "Jesteś lekarzem a nie adwokatem, Scully."

Odcinek, w którym Mulder pod wpływem podanych mu lekarstw nie tylko oskarża swoją matkę o romans z CSM, ale także być może popełnia morderstwa!

EPIZOD 24

GETHSEMANE

Mulder: "Po tym wszystkim co widziałem i doświadczyłem nie mogę uwierzyć, że to nie jest prawda"

Mulder przywozi do USA ciało Obcego, które w śnieżystych partiach gór Kanady odkryło dwóch badaczy. Natomiast Scully aresztuje niejakiego Kritschgau, który twierdzi, że ciało Obcego zostało spreparowane a zrobili to ci sami ludzie, którzy wstrzyknęli jej komórki rakowe. Oczywiście Mulder nie chce w to wierzyć. Zwłoki Obcego znikają, a dwóch badaczy, którzy je znaleźli zostaje zabitych.

Później Scully rozpoznaje zwłoki Muldera w jego apartamencie.



SERIA 5

EPIZOD 1

UNUSUAL SUSPECTS

Mulder "Oni są tutaj! Oni są tutaj!"

Rok 1989. Po raz pierwszy spotkali się członkowie Samotnych Strzelców, a Mulder nosił śmieszną fryzurkę. Pojawia się również młodszy X.

EPIZOD 2

REDUX

CSM: "Nigdy nie niedoceniałem Muldera. I dalej tego nie robię."

Druga część ostatniego odcinka czwartej serii. Okazuje się, że rozpoznanie przez Scully zmasakrowanych zwłok zabójcy badaczy jako ciała Foxa było częścią planu Agentów. Podejrzewali oni bowiem, że FBI może być wmieszane w ukrywanie przed nimi prawdy oraz wykorzystuje ich w niecnej grze.

Mulder używając karty identyfikacyjnej znalezionej przy zwłokach zabójcy dostaje



się do tajnego budynku badawczego. Tutaj spotyka Kritschgau, który wyjaśnia mu, że cały spisek zaczął się zaraz po końcu Drugiej Wojny Światowej, kiedy generałowie chcieli utwierdzić swoją władzę. Już wtedy przeprowadzano eksperymenty z DNA. Później Mulder odkrywa w budynku pokój, w którym znajduje wiele ciał Obcych, a także pomieszczenie, gdzie przechowywane są wszystkie rzeczy związane z UFO, które CSM zabierał przez lata istnienia Archiwum X. Znajduje także próbkę płynu, który uważa za lek przeciwko chorobie Scully. CSM ułatwia mu ucieczkę z kompleksu badawczego

Scully po testach próbek komórek, które przywiózł z Kanady Mulder stwierdza, że komórki Obcego zawierają takie same DNA jak komórki jej nowotworu. Kiedy występuje na przesłuchaniu w FBI, nagle traci przytomność i zostaje odwieziona do szpitala.

Później Samotni Strzelcy badają próbkę, którą zabrał z kompleksu badawczego Mulder I stwierdzają, że zawiera ona tylko dejonizowaną wodę.

EPIZOD 3

REDUX II

Mulder: "Znam prawdę."
CSM: "Czyżby?"

Scully leży ciężko chora w szpitalu, a Mulder odmawia współpracy ze Skinnerem, którego Scully uważała za zdrajcę. Później Fox spotyka się CSM, który twierdzi, że pojemnik zabrany z kompleksu badawczego zawierał miniaturowy chip, który może wyleczyć Scully. Dana postanawia zaryzykować taką terapię.

CSM zostaje oskarżony przez swoich współpracowników, że pomógł uciec Mulderowi i że naraża ich na niebezpieczeństwo. Ułatwia także Mulderowi spotkanie z kolejną Samanthą, która twierdzi, że jej prawdziwym ojcem jest CSM! Po kłótni z Mulderem dziewczyna wybiega z pokoju i ucieka do samochodu CSM. Natomiast ten proponuje Mulderowi współpracę twierdząc, że wszystko to co powiedział Kritschgau było kłamstwem. Niedługo później jeden z zabójców organizacji strzela do CSM i mimo że nie odnaleziono ciała, wszyscy sądzą, że Palacz nie żyje.

Mulder zeznaje podczas rozprawy w FBI, że zdrajcą jest szef sekcji FBI Scott Blevins.

Natomiast nowotwór Scully wchodzi w stan remisji.

EPIZOD 4

DETOUR

Scully: "Musi być jakieś naukowe wyjaśnienie tego wszystkiego"

Agenci poszukują w lasach Północnej Karoliny człowieka, który został porwany lub zabity w czasie polowania z synem. Okazuje się, że będą oni musieli zmierzyć się z istotami posiadającymi zdolność stawania się niewidzialnymi, które bronią swego terytorium przed ludźmi.

EPIZOD 5

CHRISTMAS CAROL

Scully odpoczywa w domu swojego brata kiedy odbiera telefon, w którym głos identyczny jak głos Mellissy mówi "ona potrzebuje twojej pomocy!". Wszystko wskazuje na to, że dzwoniono z domu rodziny Sim, gdzie właśnie znaleziono w wannie zwłoki młodej kobiety, która najwyraźniej popełniła samobójstwo. Okazuje się jednak, że telefon w tym domu nie działał przez trzy godziny!



Adoptowana córka zabitej kobiety, trzyletnia Emily, wydaje się Scully kogoś przypominać. Danę budzi ze snu kolejny telefon z domu Sim. Tym razem kobiecy głos żąda, żeby "poszła do niej!".

Scully przeprowadza sekcję zwłok kobiety i odkrywa, że być może nie popełniła ona samobójstwa, lecz została zamordowana.

Po przeprowadzeniu testów PCR Scully twierdzi, że prawdopodobnie Emily jest córką Melissy!

Okazuje się także, że Marshall Sim, przybrany ojciec Emily, ma na koncie w banku bardzo dużą kwotę pieniędzy, które zostały zdeponowane przez firmę farmaceutyczną Prangen Industries. Dr. Ernest Calderon z PG potwierdza, że Emily brała udział w badaniach klinicznych. Marshal aresztowany za morderstwo żony zostaje znaleziony martwy w więzieniu, a Emily trafia do domu opieki.

Scully stara się o adopcję dziewczynki, ale jej wniosek zostaje odrzucony. Ostateczne testy wskazują na to, że to Scully jest matką Emily.

EPIZOD 6

THE POST-MODERN PROMETHEUS

Mulder: "Wszystko jest źle, Scully. Ta historia nie tak powinna się skończyć."
Scully: "To znaczy?"
Mulder: "Dr. Frankenstein zapłacił za swoje ambicje. Ale potwór powinien wyruszyć na poszukiwanie narzeczonej."
Scully: "Nie będzie żadnej narzeczonej. Nie w tej historii."
Mulder: "Gdzie jest autor? Chcę rozmawiać z z autorem!"

Agenci zajmują się sprawą pojawienia się w małym miasteczku dziwnego "potwora", największego fana piosenkarki Cher...



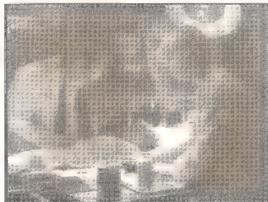
EPIZOD 7

EMILY

Podczas przesłuchania adopcyjnego Mulder przyznaje, że Emily jest stworzona na drodze eksperymentu medycznego i że Scully jest jej matką. Okazuje się także, że Dana nigdy nie będzie mogła zajść w ciążę, bo w czasie porwania usunięto jej wszystkie komórki jajowe.

Dziewczynka zostaje zabrana do szpitala, a na jej karku widać cystę wypełnioną zielonym płynem. Kiedy lekarka przekłuwa ją wydobywa się z niej trujący zielonkawy dym.

Doktor Calderon nie chce przekazać akt medycznych dziewczynki do szpitala. Zastraszony przez wściekłego Muldera spotyka się z dwoma mężczyznami, którzy zabijają go i przyjmują jego postać. Jeden z nich jedzie do szpitala i wstrzykuje Emily zielonkawy płyn.



Mulder dociera do domu starców, gdzie znajduje się kobieta, figurująca w aktach adopcyjnych jako biologiczna matka Emily. Okazuje się, że wszystkie starsze kobiety, które przechodzą terapię hormonalną, urodziły niedawno dzieci! Mulder zabiera ze sobą butelki z pływającymi w nich w zielonkawym płynie embrionami. Po spotkaniu z jednym z fałszywych Calderonów zostaje mu tylko jedna ampułka.

Podczas jednego z badań, którym poddawana jest Emily pod jej skórą pojawia się jakby inna, dziwna istota. Dziewczynka umiera, a Scully znajduje w jej trumnie tylko worki z piaskiem oraz krzyżyk, który kiedyś dała jej w prezencie.

EPIZOD 8

KITSUNEGARI

Skinner: "Wygrałeś jej grę."
Mulder: "To dlaczego czuję się tak jakbym przegrał?"

Agenci znowu spotykają się z Robertem Modellem, słynnym Pusherem. Ucieka on z więzienia i dalej zabija ludzi. Tym razem jednak ma wspólniczkę, która także uwzięła się na Muldera i Scully.

Wspaniała scena, w której Fox spotyka się z Daną w opuszczonym budynku i omal do końca nie wiadomo, czy tak naprawdę jest to jego koleżanka, czy morderczyni....

EPIZOD 9

SCHIZOGENY

W małej miejscowości giną ojcowie, którzy podobno znęcali się nad swoimi dziećmi. Wyglada na to, że w morderstwa wmieszane są konary drzew oraz młoda pani psycholog, wiele lat temu męczona przez swojego ojca.

EPIZOD 10

CHINGA

Odpoczywająca od obowiązków i Muldera Scully rozwiązuje sprawę morderstw popełnianych przez moce posiadane przez lalkę małej dziewczynki. Mulder prosi nawet Scully o rękę... Niestety, tylko w żartach...

EPIZOD 11

KILL SWITCH

Tym razem Agenci walczą z bardzo potężnym przeciwnikiem, którym jest stworzony przez genialnego informatyka program komputerowy z niezmiernie rozwiniętą Sztuczną Inteligencją.

EPIZOD 12
BAD BLOOD

Pamiętacie film "OD ZMIERZCHU DO ŚWITU"? Tym razem Agenci muszą zmierzyć się z wampirami. Tylko, czy to sa na-



prawdę wampiry? Czy Mulder zabijając chłopca nie popełnił błędu? Czy nie padł ofiarą swojej wybujałej wyobraźni?

EPIZOD 13
PATIENT X

Zaczyna się robić naprawdę gorąco...

W Kazachstanie zostaje odkryte miejsce masowego spalenia ludzi. Pojawia się tam oczywiście nasz stary znajomy Krycek oraz Covarrubias z żołnierzami ONZ. Alex ma jednak przewagę, bo w jego rękach znajduje się świadek całego wydarzenia, Rosjanin Dimitri, który widział UFO niedaleko miejsca spalenia. Krycek zaraża chłopaka czarnymi robakami, a potem proponuje jego wymianę za wszelkie informacje dotyczące robaków oraz szczepionki przeciwko nim.

Mulder spotyka się z Cassandrą, kobietą która twierdzi, że została kiedyś porwana przez UFO. Tym razem Fox występuje jako niedowiarek sądząc, że opowieść kobiety nie jest prawdziwa. Agent Spender, syn Cassandry, także nie wierzy matce. Jednak według Scully za prawdomównością kobiety przemawia fakt, że jako miejsce porwania podaje Górę Skyland, czyli to samo miejsce co Dana. Kobieta ma także implant wszyty pod skórę na karku.

Tymczasem do podobnego spalenia ludzi dochodzi także na Górze Skyland.

Covarrubias spotyka się na rosyjskim statku z Krycekiem i wszystko wskazuje na to, że są sobie bliscy. Kiedy jednak Krycek wraca okazuje się, że Dimitri zniknął. Covarrubias dzwoni do Muldera i informuje go, że podobne spalenie miało miejsce w Kazachstanie, i że ma świadka, czyli Dimitria. Wtedy jednak z chłopaka wydobywają się czarne robaki...

Scully jedzie do Ruskin Dam, gdzie zebrali się ludzie porwani kiedyś przez UFO. Między nimi jest Cassandra i Dimitri. Nagle nad drzewami przelatuje świecący pojazd i znika za nimi. Pojawiają się też postacie bez twarzy i zaczynają palić zebranych ludzi!

EPIZOD 14
THE RED AND THE BLACK

Miejsce spotkania zwolenników UFO wygląda jak pogorzelisko. Wśród uratowanych osób znajduje się Scully, która jednak nie pamięta co się stało.

Well-Manicured Man ofiarowuje Alexowi wolność w zamian za szczepionkę przeciwko czarnej zarazie.

Krycek daje szczepionkę, którą w celu sprawdzenia skuteczności wstrzykują zarażonej Covarrubias.

Scully zostaje wprowadzona w stan hipnozy przez lekarza i wtedy przypomina sobie co się stało. To Obcy bez twarzy spalili zebranych. Pojawił się też drugi statek, który zaczął atakować zabójców.

Członkowie organizacji CSM dostają w swoje ręce jednego z Obcych bez twarzy,



który jest członkiem grupy mającej przeszkodzić w kolonizacji ziemi i przekazują go kolonistom.

Krycek spotyka się z Mulderem w jego mieszkaniu. Wyjaśnia, że Kazachstan, Góra Skyland i Ruskin Dam były miejscami kolonizacji. Wyjawia także, gdzie trzymany jest schwytany Obcy. Fox jedzie tam ze Scully i faktycznie znajduje uwięzionego Obcego. Pojawia się także dobrze znany z poprzednich odcinków Obcy Morderca oraz drugi Obcy bez twarzy. Rozpoczyna się walka. Później Mulder zostaje odprowadzony do samochodu przez żołnierzy i nie może przypomnieć sobie co się właściwie wydarzyło.

Okazuje się także, że CSM żyje, a Agent Spender jest jego synem, z którym już od dawna nie utrzymuje żadnych stosunków.

EPIZOD 15
TRAVELERS

Znowu odcinek nawiązujący do tajemnic z przeszłości Muldera, a raczej jego ojca. Cofamy się do lat 50., do czasów kiedy szalał McCarthy i jego sławne prześladowania komunistów.

EPIZOD 16
MIND'S EYE

Agenci rozwiązują sprawę niewidomej młodej kobiety, która potrafi przewidzieć kogo zamierza zabić związany z nią więzami krwi morderca.

EPIZOD 17
ALL SOULS

Pewnej nocy szesnastoletnia, przykuta do wózka, upośledzona umysłowo i fizycznie dziewczyna wychodzi o własnych siłach na ulicę. Jej przybrany ojciec widzi jak klęka przed Czarną Figurą, później rozbłyskuje silne światło i dziewczyna pada martwa. O pomoc w rozwiązaniu tej zagadki prosi Scully jej znajomy ksiądz.

EPIZOD 18
THE PINE BLUFF VARIANT

Mulder uczestniczy w bardzo niebezpiecznej, podwójnej grze. Wkrada się bowiem w szeregi organizacji paramilitarnej, która zamierza zniszczyć społeczeństwo za pomocą śmiertelnie niebezpiecznej biotoksyny.

EPIZOD 19
FOLIE A DEUX

Mulder razem z pracownikami pewnego biura zostaje wzięty za zakładnika przez człowieka, który twierdzi, że jego szef jest potworem zamieniającym ludzi w Umarlaków. Czy Gary Lambert jest wariatem, czy rzeczywiście ma rację?

EPIZOD 20
THE END

Agenci zajmują się sprawa morderstwa rosyjskiego mistrza w czasie meczu szachowego. W tej partii jego przeciwnikiem był dziwnie wyglądający dwunastolatek. Wkrótce okazuje się, że prawdziwym celem był chłopiec, który sekundę przed strzałem wstał od stolika. Mulder zaczyna przypuszczać, że chłopiec potrafi czytać w myślach.

Ukrywający się CSM omal nie pada ofiarą zamachu przeprowadzonego przez dwóch napastników, między innymi Kryceka. Ale stary lis nie daje się zabić.

Czując, że chłopiec może być kluczem do rozwiązania wielu zagadek, Mulder postawi na szali wszystko co do tej pory osiągnął. Czy tym razem uda mu się wygrać z Organizacją, która wezwała CSM, żeby zajął się niewygodnym dzieckiem?

MULDER I SCULLY NA PECECIE

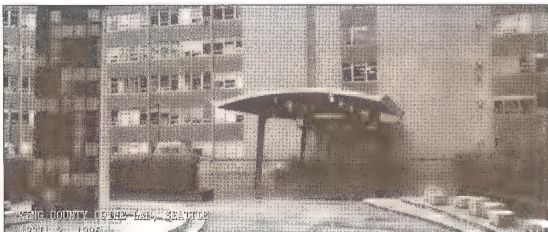
rozwiązanie X–Files: The Game

This document has been classified TOP SECRET.
Agent FBI: Dominik Stan

Na tę grę wielu ludzi czekało z utęsknieniem. Jednych rozczarowała, innych zachwyciła. Dla wszystkich jednak, którym zjawiska oznaczone w aktach symbolem X nie są obce – rozwiązanie.

CD #1:

Udaj się do Biura Terenowego FBI w Seattle (Field Office) i spotkaj się ze swoim partnerem zza ściany – agentem Cookiem. Pójdź za nim do biura i utnijcie sobie pogawędkę. Udaj się do swojego pokoju (gdybyś nie orientował się w biurze, to na drzwiach wyjściowych wisi plan pomieszczeń). Na tablicy z ogłoszeniami znajdziesz hasło do swojego komputera, któ-



re brzmi: SHILOH. Usiądź wygodnie w fotelu. Kurczę, telefon... To dzwoni twój szef. Idź do niego do biura. Tu spotkasz Waltera Skinnera (Mitch Pillegi – któż by inny). Wypytaj go o wszystko, podobnie jak i szefa – Shanksa. Wróć do swojego pokoju i zaloguj się do komputera. Przeczytaj pocztę od kolegów. Następnie uruchom APB – All Points Bulletin i kliknij SEND. Właśnie posłałeś w głąb kraju wiadomość o zaginionych agentach. Warto też samemu sprawdzić, czy rzeczywiście komórki Scully i Muldera nie odpowiadają. Zadzwoń do nich ze swojego aparatu, a potem otwórz szufladę biurka. Weź broń, odznakę i kajdanki, z blatu zaś akta różnych spraw. Idź do Cooka. Pogadaj z nim i przeciągnij ikonę akt na niego. Powierzysz mu swoje dotychczasowe sprawy i będziesz mógł się zająć czymś poważnym. Wyjdź od niego i pogadaj ze Skinnerem. Wejdź do pokoju konferencyjnego (conference room), otwórz szklaną gablotę i wyciągnij resztę wyposażenia. Użyj swojego PDA i kliknij na Everett – to tam ostatnio widziano parę X. Następnie wybierz na mapce Comity Inn.

CD #2:

Po wejściu pokaż swoją odznakę i porozmawiaj z recepcjonistką. Kiedy zaprowadzi was do pokojów, obejrzyj dokładnie apartament Muldera. Przeczytaj leżące akta i obejrzyj książkę obok łóżka. W pokoju Scully pogadaj ze Skinnerem, obejrzyj Biblię i weź laptopa. Możesz też włączyć TV. Popróbuj jakieś hasła na komputerze Scully i zwróć się z prośbą o pomoc do Skinnera. Koniecznie zapytaj go o odbierane telefony. Wyjdź i wróć do hallu z Murzynką. Porozmawiaj z nią i zapytaj o wykaz rozmów. Potem wsiądź do samochodu i wracaj do biura.

Idź do swojego pokoju. Obejrzyj notatki w swoim PDA. Zapisz sobie na boku numery telefonów, pod które dzwonili agenci i numery rejestracyjne. Zaloguj się i sprawdź te informacje. Zadzwoń pod te numery ze swojej komórki. Potem zatelefonuj do biura kryminalistyki (computer crimes). Obejrzyj sobie swój kubeczek i pobaw się taśmą klejącą. W pokoju konferencyjnym porozmawiaj ze Skinnerem. Potem zajrzyj do PDA i wybierz doki (dockside warehouse).

Obejdź dok, spójrz na tylne drzwi i telefon obok. Zapisz go sobie na kartce. Wróć do Skinnera i wytrychem (lockpick) otwórz drzwi. Asystent Dyrektora bawi się w cnotliwego agenta? Znajdź plamę krwi na podłodze, wstrzeloną w drewniany filar łuskę I niedopałek Morley'a. Spróbuj otworzyć skrzynie pod przeciwną ścianą. Nie da rady – idź do małego pokoiku, gdzie buszuje Skinner. Wejdź po schodkach i zapal latarkę. Znajdziesz na podłodze skrzynkę z narzędziami. Weź z niej łom i wróć do skrzynek. Otwórz je łomem i pobierz próbkę grudek ze środka. Wyjdź tylnymi drzwiami. Na przystani znajdziesz łódź. Pogadaj z właścicielem łajby. Wypytaj go o wszystko. Wróć i porozmawiaj ze Skinnerem. Podyskutujcie o zebranych dowodach i wyjdźcie na dwór. Wow, ktoś was śledzi. Przygotuj aparat i podejdź do samochodu. Kliknij parę fotek, choć jak wycelujesz aparat to zdjęcia zrobią się same. Jedź potem (za pomocą PDA) do laboratorium (crime lab). Pogadaj z facetem i daj mu zebrany materiał dowodowy. Wróć do biura.

Zaloguj się i zgraj (download) zdjęcia z aparatu. Sprawdź numery sedana. Przeszukaj też bazę danych o Wongu. Hmmm... Nawet ciekawa przeszłość. Popatrz na notatki w PDA'u I jeśli chcesz, prześlij je do Skinnera i Shanksa. Idź pogadać z Walterem do konferencyjnego, on dostanie telefon i cóż... zostawi cię samego – nareszcie. Wróć do pokoju – pojawi się Cook. Nie mów mu za dużo – po co, przecież to twoja sprawa. Potem pojedź z powrotem do doków. Może pogadasz z Wongiem? Ale co to... jakiś samochód. Odczekaj chwilę i zajdź od tyłu. Otwórz wytrychem drzwi i załóż noktowizor. Podejdź jak blisko się tylko da i popatrz, co robią goście w płaszczach. Po ich wyjściu dokładnie obejrzyj dziurę w podłodze. Wróć do domu (apartment) i wyślij notatki do Skinnera i Shanksa (S&S). Idź spać. To był długi dzień.

Nazajutrz jedź do doków. Śledztwo trzeba kontynuować.

CD #3:

Coś się stało. Wyciągnij odznakę i pogadaj ze strażnikiem i koronerem. Zejdź na dół – o... kobieta detektyw. Wejdźcie na statek i pogadaj z nią. Potem idź do kabiny. W rogu leży żółta kurtka. Porozmawiaj o niej z Astadourian, a potem z bosmanem. Jedźcie niezwłocznie na Tarakan.

Spójrz dokładnie na dziób, wejdź na pokład. Zejdź schodkami na dół i obejrzyj skrzynie, a zwłaszcza naklejki na nich. Potem poszukaj w korytarzach zamkniętej drewnianej skrzynki. W środku powinna być srebrna kula. Potem wejdź do kajut. Zabierz dwa notatniki z zapiskami po rosyjsku. Wyjdź na środkowy pokład i obejrzyj dokładnie wypalone cienie. Potem udaj się na samą górę. Znajdź detektyw i obejrzyj odciski palców na stole. Po-

gadaj z Astadourian i pozwól jej zająć się notatnikami. Zadzwoń potem do Johna Amisa z Crime Lab i pojedź do niego. Wręcz mu kulę, porozmawiaj i wracaj do biura. Pan Cook na podłodze – co do cholery...? Podejdź i ocuć go. Biegnij do gabinetu – niestety, ktoś zabrał laptopa. Odbierz telefon. Zamień z Cookiem parę słów, a w komputerze przeszukaj MEDIA pod hasłem 'Tarakan'. Ponownie prześlij notatki do S&S. Wracaj na Tarakana.

Pogadaj z detektyw i zaprowadź ją do wypalonych na burcie cieni. Podejdzie do was policjant z wiadomością od koronera.



Wypytaj o wszystko lekarza sądowego (chyba w tej roli Ch. Carter uwielbia obsadzać kobiety). Weź z metalowego stolika łuskę, porozmawiaj z Astadourian i jedźcie do kryminalistyki.

Daj Amisowi nabój i jedź do domu. Otwórz w kuchni lodówkę. Hmm.. nic nie ma – przydałaby się kobieca ręka.

CD #4:

Zaloguj się, sprawdź e-mail i przeszukaj bazę danych odcisków palców. Któż to jest... o, ktoś puka. Otwórz, to Cook. Bądź w miarę miły, niech się jeszcze nie domyśli, co wiesz. Potem zapytaj go o odciski palców i udaj się do magazynów portowych.

Jak ten czas leci – już noc. Wsiądź do ciężarówki od strony kierowcy, przeszukaj szybko schowek pasażera, weź kartkę z napisem RR#1121 and 82434. Uciekaj drugą stroną. Wróć do mieszkania. Pora iść spać. Rano wpuść Astę i pogadajcie. Obejrzyj kasetę video, odbierz dwa faxy i daj jej. Jedźcie do koronera, ale najpierw idź do łazienki. Wypada się umyć.

Znowu wypytaj o wszystko. Potem udaj się do Charno, do Gordon's Hauling. Uzgodnij z Astą szczegóły i wejdźcie do budynku. Najpierw weź łopatę i obcęgi, zapisz grę i weź papiery z podłogi. Auć...auć. Co za siła. Podejdź do bomby, spróbuj przeciąć obcęgami kable. Woops... Sorry... Saperem to nie jesteś. Wgraj grę, a kiedy Asta jeszcze raz znajdzie ładunek wybij łopatą kratkę w ścianie. Zabieraj Astę I uciekajcie. Jak się już otrząśniesz to spróbuj wykorzystać sytuację i... nie, tak nie wolno. Najpierw praca, potem przyjemność. Prześlij notatki do S&S I jedź do domu. Wiele się dziś stało. Idź spać.

CD #5:

W biurze odnajdź Cooka i jedźcie do magazynu Smola. Wyciągnij pistolet i ruszaj. Zabij trzech gości na parterze, a potem dwóch na piętrze. Idź na najwyższe piętro i znajdź spiralne schody na dół. Zejdź po nich i przesłuchaj Smola. Cook zaraz przyjdzie. Zejdź wtedy na dół i poszukaj broni na podłodze przy skrzyniach i rosyjskiego notatnika. Spójrz na symbol na drewnianych pudłach. Wróć na górę i porozmawiaj o broni i notatniku. Jedź do la-

boratorium i przetestujcie z Amisem broń. Potem wracaj do magazynu. Cook odprowadzi Smola. Ktoś dzwoni. To Amis – jest na ciebie zły. Wracaj do domu.

Wpuść Astę. I ona jest na ciebie wściekła. Spróbuj załagodzić konflikt. Odsłuchaj wiadomości na sekretarce, sprawdź maila i poszukaj odcisków palców w bazie danych. Potem idź spać.

Rano jedź do Sand Point. Przeszukaj hangar. Kiedy spotkasz Mr. X nie waż się za nim iść. Zgadzaj się ze wszystkim, co mówi. On jest ponad prawem. Jeśli go spławisz zabije cię. Jeśli go olejesz, też cię zabije. Kiedy wyjdzie pojawi się Astadourian. Porozmawiajcie i udajcie się do szpitala w Goldbar (Hospital in Goldbar).

CD #6:

W szpitalu pogadaj z lekarką. Bądź miły. Powiedz, że ta, której szukasz nazywa się Scully, a jej szefem jest Skinner. Wejdź do pokoju. Scully, dzięki Bogu. Będzie zdenerwowana, że ktoś ją znalazł. Bądź szczery i, co najważniejsze, pokaż jej sztylet od X. Potem możecie pogadać.

Kiedy skończycie, udaj się z Astadourian do RR#1121. Połaź trochę pomiędzy wagonami. Potem wejdź na słup telefoniczny i użyj lornetki. Porozglądaj się. Jest – 82434. Tego szukałeś. Po zejściu ze słupa wejdź do tego wagonu. Po wyjściu natkniecie się na lumpa. Pograj z nim w zgadywankę. Jak ci się znudzi, to zapytaj o taśmę video. Otwórz notatki w PDA, poczytaj o bombie, odbierz maile i wyślij kopie notek do S&S. Wróć do biura.

Włóż kasetę do odtwarzacza na biurku przy komputerze. Uruchom ING i sprawdź do kogo należy zdjęcie z taśmy. Włącz videokonferencję. Jedź na Alaskę.

CD #7:

W domu pułkownika Raucha wejdź po schodach na górę. Spróbuj pogadać z leżącym na ziemi człowiekiem. Potem pociągnij szkielecik. Wdrap się na strych. Witaj Mulder. On jest bardziej ufny w stosunku do ludzi, którzy go odnajdują, w przeciwieństwie do Scully. Kiedy wyjdzie, podejdź do gości z NSA. Możesz ich zastrzelić, ale celuj dobrze. Jeśli ci się nie uda to spróbuj uciekać w las. Biegnij w prawo, potem dwa razy przed siebie, a następnie skryj się pod korzeniami. Jedź do bazy.

Spotkaj się ze Scully – zawsze znajdzie trupy do oglądania. Zacznij szukać Muldera. Zabij każdego, oprócz Scully, Muldera czy Cooka. Uruchom pierwszy lepszy komputer. Hasła nie znasz, ale mapkę możesz obejrzeć. Jeśli natkniesz się po drodze na półkę ze słoiczkami i lekami, nie podchodź bliżej. Znajdzie cię zarażona Scully i zabije jak psa. Wejdź do pomieszczenia z metalowymi stolikami. Weź paralizator dla bydła. Gdy zaatakuje cię Cook, nie zabijaj go, bo nie skończysz gry. Sparaliżuj go. Znajdź Muldera, a kiedy się wygada nie rozmawiaj z nim. Jest w nim Obcy. Powiedz Scully, żeby uciekała. Idź w prawo, zastrzel żołnierzyka i wróć do miejsca, gdzie leży Cook. Za tym pokojem jest sala ze szklaną komorą pośrodku. Idź na sam koniec sali i wejdź do kontrolki. Scully już tu jest. Uruchom machinę przyciskiem po lewej. W szklanej komorze powinno pojawić się światło. Otwórz drzwi do komory z każdej jej strony. Potem wejdź do kontrolki z komputerami, gdzie strasznie słychać wszelkie wyładowania, odnajdź przycisk "Life support system" i wciśnij go.

Biegnij w stronę komory i pomieszczenia za nią, ale wejdź w nowo otwarte drzwi w lewej ścianie. Znajdziesz tu Scully. Idź w lewo. Kiedy napotkasz strażnika, z którym będzie rozmawiać Dana, zastrzel go i zabierz mu klucz. Pojawi się Mulder. Szybko kliknij na ikonę, która pojawiła się w prawym dolnym rogu. Zwabisz Muldera do komory i wraz ze Scully zamkniecie drzwi.

Kiedy pojawi się Cook (zasadniczo Obcy), bądź posłuszny. Nie próbuj go zabić. Kiedy staniecie tak, by otworzyć pomieszczenie z napisem "Biohazard", rzuć sztylet Scully. Ona zrobi z tego użytek.

A potem już tylko pozostanie ci obejrzeć końcowy film.

TAJEMNICE MARSA

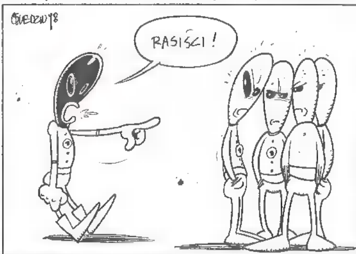
Czerwona Planeta – tak zwykło się bowiem nazywać Marsa – interesuje ludzi od bardzo dawna. Starożytni Rzymianie nadali takie właśnie imię bogu wojny ze względu na podobną do koloru krwi barwę planety. Niektórzy wierzą także, iż na jej piaszczystej powierzchni może istnieć inteligentne lub jakiekolwiek inne życie. Być może przeświadczenie o egzystencji na Marsie istot żywych wynikło ze zwykłego nieporozumienia. Oto bowiem pewien włoski astronom – Giovanni Schiaparelli – napisał w swojej pracy, że na powierzchni planety znajdują się 'canali'. W języku włoskim oznacza to kanały pochodzenia naturalnego. Jednak w trakcie tłumaczenia jego dzieł ktoś zinterpretował to jako kanały irygacyjne wykonane przez istoty rozumne.

Mit życia na Marsie z uporem forsował pewien amerykański badacz kosmosu – Percival Lowell. Wysunął on teorię, że kanały zostały zbudowane w celu odprowadzania wody z topniejących lodowców, które rzekomo zaobserwowano na powierzchni planety.

Jednak elementem, który przesądził o ogromnej fascynacji Marsem był region półkuli północnej zwany Cydonia. Obserwacje teleskopowe wykazały, że w rejonie tym znajduje się skalny twór przypominający twarz. Dookoła zaś rozstawionych jest pięć piramidek podobnych do tych z Egiptu. Ta sensacja zelektryzowała cały świat. Sądzono, że Marsjanie pozostawili po sobie coś w rodzaju pomnika. Porównaniom więc do piramidy Cheopsa nie było końca. Wszelkie jednak nadzieje zostały brutalnie obalone przez zdjęcia Cydonii zrobione z kosmosu przez amerykańskie sondy badawcze Viking 1 i 2. Powszechnie uznano, że Twarz i "budowle" wokół są pochodzenia naturalnego, a w procesie ich tworzenia nie miały żadnego udziału istoty rozumne.

Legendy o Marsie zakorzeniły się jednak w społeczeństwach różnych krajów, szczególnie zaś w USA, bardzo głęboko. Przykład stanowią tu nie tylko tomy dzieł science-fiction, ale również pewien niezwykle ciekawy epizod w historii radia CBS. Na podstawie wydanej w 1898 roku książki H.G. Wellsa pt."Wojna światów", pracujący dla CBS Orson Welles – stworzył słuchowisko pod tym samym tytułem. Rzecz polegała na tym, by idealnie zgrać kolejne fragmenty zwykłego programu radiowego (zapowiedzi, pogoda) z fragmentami przedstawienia. Narrator udawał, że w przerwie między wiadomościami radio nadaje komunikat o lądowaniu Marsjan w New Jersey. Podawał dość wiarygodne informacje o wojnie, jaka wywiązała się pomiędzy ludźmi a zielonymi ludkami, o zastępach policji i wojska, które starają się powstrzymać inwazję Obcych. Jeden z aktorów teatru Wellesa zagrał w tym słuchowisku prezydenta Stanów Zjednoczonych, który ostrzegł naród przed zbliżającym się niebezpieczeństwem, apelując o powstrzymanie się od paniki i działań zaczepnych. Końcowa scena rozegrać się rzekomo miała w biurowcu CBS na Manhattanie, gdzie reporter został zaatakowany przez Marsjan.

Słuchowisko przyniosło niesamowity efekt, bo wielu ludzi uwierzyło w lądowanie Marsjan, wiele osób wniosło pozwy do sądu, a wszechwładna krytyka w USA uznała audycję za akt terroru wobec mieszkańców wolnego kraju. Zanim doszło do zdemaskowania mistyfikacji, pojawiło się wielu ludzi, którzy dzwonili do CBS i na policję i zgłaszali obserwacje marsjańskich pojazdów latających.



Wniosek z tego taki, że media mają władzę niemal nieograniczoną, a Mars owiany legendą na długo jeszcze pozostanie w naszej galaktyce symbolem ewentualnego istnienia życia poza Matką-Ziemią.

CYDONIA

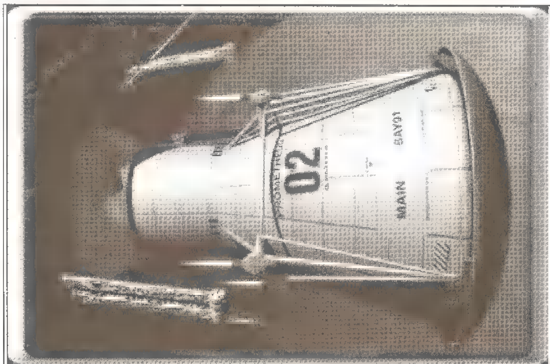
rozwiązanie marsjańskiej zagadki

– Wszystkie systemy w porządku, podchodzimy do lądowania. Prometeusz, zgłoś się. Bzzzz...bzz..kszsz...

– Zgłaszam się. Sonda meteorologiczna podaje, że pogoda przy powierzchni jest normalna, jak na te warunki. Meldujcie o trudnościach. OVER. – po czym radio zamilkło, a w uszach słyszałem jedynie oddechy moich współtowarzyszy. Powierzchnia Marsa nie różniła się z bliska od zdjęć zrobionych przez sondy przez lata badań NASA. Jeszcze raz sprawdziłem systemy stabilizacyjne i zasilanie podrzędne. W pewnym momencie wokół nas rozległ się przenikliwy syk. Wyglądało to tak, jakbyśmy po raz drugi wchodzili w atmosferę Czerwonej Planety. Ale przecież minęliśmy ją dobrych parę minut temu.

Nagle statkiem wstrząsnęła potężna turbulencja. Potem była już tylko ciemność i zapomnienie. Kiedy się ocknąłem, z trudem wstałem z fotela. Słuchawki umilkły. Podszedłem do Marii Jose – astronautki, która siedziała w środku kokpitu. Opowiedziała mi, jak doszło do katastrofy. Paul, który był drugim pilotem, bezwładnie leżał na swoim fotelu, a z jego hełmu z sykiem wolno ulatywało powietrze. Obróciłem się w kierunku wejścia do komputera głównego i wcisnąłem doń kabel łączący go z moim hełmem.

Przejrzawszy status silnika i innych systemów odwróciłem się z powrotem do Marii i wypytałem ją o to, jak mogę im pomóc i gdzie znajdę odpowiednie do tego przyrządy. Wyszedłem z kabiny do pomieszczenia, w którym krzyżowały się wszystkie korytarze. Po prawej stronie w szafeczce znalazłem gaśnicę, a w apteczce po lewej plastry. Pod przejściem do włazu wyjściowego, naprzeciwko kabiny, wisiała piła laserowa. Po zebraniu tych przedmiotów zszedłem na dół po drabinie. W tunelu, którym podążałem moje miarowe kroki przeplatały się z trzaskiem palonej instalacji elektrycznej. Po dojściu do skrzynki z bezpiecznikami skierowałem na nią gaśnicę. Pierwszy problem za mną. Skierowałem się z powrotem do ka-



biny. Zakleiłem plastrem ciśnieniowym dziurę w hełmie Paula i przeciąłem rurę, która przygniotła nogę Marii. Moi towarzysze, choć niezdatni do dalszej działalności na Marsie, byli przynajmniej bezpieczni. Po wyjściu z kabiny udałem się jeszcze na chwilę do szalupy ratunkowej (w górę po drabinie), by upewnić się, że tam przynajmniej wszystko jest w porządku.

Zastanowiłem się, co teraz. Udałem się do drzwi prowadzących na zewnątrz, ale były zepsute. Przypomniała mi się rozmowa z Marią, więc zszedłem na sam dół, do poziomu silników i wszedłem do pomieszczenia, w którym stał poduszkowiec. O jego dach opierały się popękane rury, a z sufitu zwisały kable elektryczne. Ruszyłem do drzwi pojazdu – ustąpiły. Usiadłem na fotelu z przodu i uruchomiłem silniki. Automatyczna procedura startu otworzyła drzwi i uniosła poduszkowiec poza ściany lądownika. Poleciałem naprzód, a przy końcu kanionu odpaliłem silniki rakietowe. Wyniosły mnie ponad skały, odsłaniając krajobraz złowieszczej planety. Nastrój tajemnicy wyczuwało się nawet w powietrzu.

Aby zapoznać się z terenem zacząłem latać po najbliższej okolicy. Wiedziałem, że w poduszkowcu jestem bezpieczny – przynajmniej tak mi się wydawało. Natknąłem się na trzy bardzo interesujące lokacje. W jednym miejscu znalazłem coś jakby ujście tunelu wychodzące z klifu. Gdzie indziej zobaczyłem wysokie schody wiodące do czegoś co przypominało trochę budowle z Gizy. Trzecim miejscem, które mnie zaciekawiło był dekiel na szczycie wzniesienia, na którym ktoś wygrawerował obraz naszego układu słonecznego. Zdecydowałem, że najpierw udam się do dziury w skale.

Zostawiłem poduszkowiec i wszedłem do środka. Moim oczom ukazał się pusty pokój, który sprawiał wrażenie wyludnionego od wieków. Na ścianach rozwieszone były gongi. Wszedłem po schodach na platformę. Potem, ufając odporności skafandra, zszedłem pod wodę. Na dnie znalazłem okrągłe tabliczki z napisami w języku, do którego automatyczny słownik miałem w hełmie. Chwilę pobawiłem się ze słownikiem. Wyrazy brzmiały kolejno od lewej: Handlarz, Pracownik, Sędzia, Wojownik i Naukowiec. Potem podszedłem do gongów przy ścianach. Zacząłem w nie po kolei uderzać. Opadły pył odsłonił sentencję na każdym z nich. Pierwsze wyrazy tych zdań odpowiadały napisom pod wodą. Zacząłem więc uderzać poczynając od lewej strony, tym razem silniej, w kolejności widzianych wcześniej wyrazów.



Spod wody doszedł mnie dziwny dźwięk, więc wróciłem tam. Ostrosłup nad środkową konsolą zaczął się mienić różnymi kolorami, ale zawsze w sekwencjach po trzy. Zapamiętałem ostatnie trzy kolory, przetłumaczyłem w hełmie i wpisałem na okrągłej klawiaturze, potwierdzając każdy kolor środkowym klawiszem. Powtórzyłem dla pewności tę czynność parę razy. Z ostrosłupa wyłonił się holograficzny obraz głowy Obcego. Zaczął coś do mnie mówić. Na szczęście symultatywny tłumacz o kobiecym głosie znajdujący się w moim hełmie tłumaczył zbitki spółgłosek na język angielski z akcentem typowym dla mieszkańców nowojorskiej metropolii. Przeprowadziłem więc z tym pierwszym 'napotkanym' przedstawicielem obcej cywilizacji rozmowę bardzo zwięzłą, ale niezwykle pouczającą, której morałem było, iż wydostanie się naszej trójki wraz z lądownikiem z powrotem na Prometeusza będzie niezwykle trudne.

Ruszyłem pod górę. Wszedłem po schodach bardzo wysoko. W ścianie po prawej stronie zobaczyłem coś jakby kilka małych drzwi. Zacząłem od drzwi ze złotą ozdobą. Otworzyły się bezszelestnie, ukazując moim oczom trójwymiarową makietę terenu podobnego

do Ziemi, ale z kolorową piramidą w lewym dolnym rogu. U jej podnóża znajdowała się sekwencja znaków. Poobracałem poszczególne poziomy małej budowli tak, by górny znak zgadzał się z pierwszym napisanym na dole. Kiedy ukończyłem dzieło, końcowy element oddzielił się od reszty, uniósł w powietrze, zaświecił na czerwono i zbladł. Dotknąłem go lekko i wziąłem do ręki. Nie trzymała go żadna siła. Schowałem go do kieszeni, może się przydać. Odwróciłem się w lewo. Ujrzałem pionowo ustawioną konsolę z 4 półprzezroczystymi kulami i również 4 trójkątami pośrodku skierowanymi swą najdłuższą wysokością ku górze. Obróciłem kule tak, by znaki na nich zgadzały się ze wzorem pomiędzy nimi. Po lewej stronie usłyszałem szum otwieranych drzwi. Knock, knock... wszedłem do komnaty. Pomiędzy zwisającymi ze sklepienia spiralami znalazłem otwór przypominający kształtem pięciokąt. Wcisnąłem tam swoją zdobycz z mapy 3D. Pasowała. Z wahaniem zostawiłem ją tam, wierząc, że i tak nie może się przydarzyć nic gorszego. Zszedłem znów na dół. Jeszcze jedno spojrzenie wokół. To chyba wszystko, co mogę tu zrobić.

Stwierdziłem, że nie mam ochoty na razie wspinać się po innych wysokich schodach, więc po wejściu do poduszkowca udałem się do tego dziwnego dekla. Obejrzałem pokrywę zza półkulistej szyby mojego jedynego na tej planecie środka transportu. Na konsoli przede mną odnalazłem kontrolkę chwytnika zamontowanego na dachu. Ruszył ospale, chwycił za pokrywę, ale ułamał jedynie jej fragment. Na szczęście był wystarczająco duży, bym stanął na odsłoniętej w ten sposób platformie. Opuściłem się wolno na dół. Na pierwszym poziomie, na którym zatrzymała się 'winda', ujrzałem na ścianach wyrzeźbione znaki. Z przekory lub też z czystej ciekawości zapisałem je sobie w notesie w takim ustawieniu, w jakim znajdowały się na złotej powierzchni od sklepienia do krawędzi, pod którą widać było już tylko podłogę poziomu poniżej. Potem zjechałem na dół. Podszedłem do interesująco wyglądającej ściany z czerwoną półkulą pośrodku i 3 okręgami w ustawieniu Góra–Lewo–Dół. Spojrzałem na zrobione wcześniej zapiski. Zacząłem kolejno ustawiać obrazki planet odpowiadające znakom z wyższego poziomu tej budowli. Najpierw wywoływałem więc obraz planety na górze, a potem po lewej, na końcu po prawej stronie.

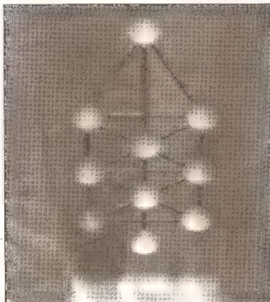




- Merkury–Wenus–Pluton
- Wenus–Ziemia–Jowisz
- Ziemia–Mars–Neptun
- Mars–Merkury–Saturn
- Jowisz–Saturn–Neptun
- Saturn–Mars–Uran
- Uran–Wenus–Pluton
- Neptun–Uran–Merkury
- Pluton–Jowisz–Saturn

Za każdym razem po podaniu prawidłowej sekwencji, z czerwonej kuli wydobywał się złoty element z wygrawerowanym symbolem. Następnie podszedłem do ściany zapełnionej cydońskimi znaczkami. Kiedy jej dotknąłem, mój skaner automatycznie zrobił kopię ściany i przetłumaczył ją. Skierowałem się do innej tarczy w pomieszczeniu, nad którą widniał napis – Dysk Energetyczny. Rozwarłem jego ramiona w takiej kolejności 1. Jowisz; 2. Saturn; 3. Neptun; 4. Uran; 5. Ziemia; 6. Wenus; 7. Mars; 8. Merkury; 9. Pluton. Ku mojemu zdziwieniu ze ściany oderwał się wirujący pionowo dysk. Na pewno się przyda. Stwierdziłem, że pozostało mi tylko jedno miejsce, gdzie jeszcze nie byłem. Wsiadłem do poduszkowca, podjechałem pod schody pięciokątnej piramidy i wszedłem na górę. Po przejściu długiego korytarza ujrzałem ogromną komnatę z pięcioma filarami. Nie odrywając oczu od 5 żaglokształtnych wybrzuszeń na wyższej podłodze zszedłem po pochylni na dół. Podszedłem do każdego z nich. Zauważyłem, że widnieją na nich puste kształty dysków podobnych do tego, który niedawno zdobyłem. Wciskając odpowiednie elementy przykładałem po kolei dysk do wklęsłości. Kiedy podszedłem do pierścienia na środku sali, ujrzałem znajome mi już napisy: Sędziego (do żagla pasował symbol Neptuna), Wojownika (Merkury), Naukowca (Wenus), Handlarza (Jowisz) oraz Pracownika (Merkury). Miarowo otworzyłem więc wszystkie 5 "żagli", odnajdując w każdym z nich zagadki.

Najpierw wszedłem do Sędziego. Na końcu korytarza znalazłem coś w rodzaju szkieletu z ułożonymi pod spodem półkulistymi klockami. Obejrzałem je dokładnie i ponumerowałem w myślach od 1 do 10, zaczynając z lewej strony. Ułożyłem je właśnie tak :>



Kiedy rozegrał się świetlny dramat, wszedłem na górę po schodach i zabrałem pierwszą figurę.

Potem skierowałem się do jaskini Wojownika. Ujrzałem planszę i przypomniałem sobie, że widziałem podobną grę na Ziemi. Poruszało się figurkami jak w warcabach. Tu chodziło o to, by ostatnim ruchem wskoczyć figurką z brązu na środkowe pole, nie pozostawiając przy tym żadnych srebrnych. Proste, ale chwilę trzeba pomyśleć. Potem wystarczy już tylko zabrać kolejną figurę znad planszy (po schodach na górę).

Kolejną był żagielek naukowca. Najpierw dotknąłem leżącą pośrodku figurę przypominającą faraona. Podniosła się z głuchym dźwiękiem. Zabrałem leżące na szalach żetony i zacząłem je wciskać do rąk malutkich krasnali wokół – zawsze tak, by symbol na żetonie zgadzał się z tym wiszącym na piersiach karłów. Kiedy już miałem kolorowe wiaterki w ręku poprzykładałem je do odpowiedników ciągnących się wzdłuż pionowej osi faraona. Kolory miniaturowych tornad nasycały się, a kiedy już mi zabrakło wiaterków, zacząłem się nimi bawić. Dotknąłem jednego, potem drugiego. Zamieniły się miejscami. Ustawiłem je w kolejności od dołu: czerwony, pomarańczowy, żółty, zielony, niebieski, fioletowy, biały. Znowu ponad moją głową zatańczyły iskierki, a na górze czekał kolejny geometryczny kształt. Zastanowiłem się, skąd znam te wszystkie rozwiązania...

Popędziłem do Handlarza. Znalazłem na środku komnaty skrzynkę z szufladkami. Zebrałem wszystkie zielone diamenty. Manipulując wskazówkami na ściankach skrzynki (każda miała 3 pozycje) otworzyłem wszystkie szuflady. Popatrzyłem chwilę na rysunki ponad nimi i położyłem odpowiednią liczbę diamentów na szufladkach. Znów udało się. Zabrałem figurę i pobiegłem do jaskini Pracownika.

Należało tutaj odpowiednie klocki poustawiać w ich strefach kolorów. Bardzo proste. Wyciągnąłem kolejny geometryczny kształt z kuli.

Ze wszystkimi elementami popędziłem poduszkowcem do dziury w klifie. W myślach nazwałem to Centrum Sterowania. Biegiem na górę. Zaczynałem się niecierpliwić, ta przygoda trwała już za długo. Umieściłem figury geometryczne w odpowiadających im kształtem otworach w pomieszczeniu z fotelem pośrodku. Wokół mnie rozegrało się fantastyczne widowisko. Nie mogąc wyjść z podziwu złapałem kulę, która pojawiła się nad centralnym półkulistym otworem, do którego spłynęły wszystkie żółte potoczki. Teraz chwila oddechu.

Spokojnie udałem się na dół. Czułem, że zbliża się rozwiązanie i ratunek dla mnie i moich towarzyszy. Wsiadłem do poduszkowca i wróciłem do Piramidy. Miałem wrażenie, że czegoś tu nie dokończyłem. Podszedłem do środkowego pierścienia, spojrzałem z bliska. Wtem wyłoniły się z niego kształty, które razem wypełniły go po brzegi. Stanąłem na środku. Platforma uniosła mnie do góry. Wjechałem majestatycznie do środka jakiegoś statku czy czegoś w tym rodzaju. Położyłem ciążącą mi kulę na kielichu i rozejrzałem się wokół.... Statek ruszył w górę. Właz pode mną zamknął się i ruszyłem w podróż z czasem, przez Układ Słoneczny, przez Słońce. Z rozmowy z Obcym pamiętałem, że muszę odnaleźć ambasadora. Dotarłem na odległego Urana. Kiedy statek zatrzymał się znalazłem się na platformie pod nim. Otaczały mnie kolorowe kryształy wydające dźwięki – jakby śpiew wieloryby. Zjechałem windą na dół. Naokoło znajdowały się rogi, w które należało zadąć. Wszystkie połączone były siatką złotych rurek. Znalazłem miejsce, gdzie rurek nie było. Pierwszy róg od prawej zaznaczyłem w myśli jako nr 1, a pierwszy z lewej jako 4. Zadąłem najpierw w 4, potem w 3, następnie w pierwszy, a na końcu w drugi. Pode mną dał się słyszeć bulgot wody. Wyszedłem ze złotej klatki i spojrzałem pod nią. Był tam żółw pomalowany na przedziwne kolory. Wsiadłem na niego, poklepałem i ruszyliśmy nagle pod wodę. Niech wszelki absolut pobłogosławi wodoszczelność mojego skafandra. Zszedłem z żółwia kiedy przystanął przy jaskini. Podążyłem do portalu po drugiej stronie skalistej komnaty. Wrota do portalu podzielone były na 3 części. Odczytałem po kolei symbole na drzwiach i w takiej kolejności nacisnąłem na części wrót. Rozwarły się i wszedłem do środka.

Znalazłem się pośrodku wspaniałego zielonego krajobrazu. Rozejrzałem się wokół. W trawie leżały kawałki drewna dziwnych kształtów. W miarę zwiedzania okolicy znalazłem ich aż 13. Pamiętając o tym, że zostałem zobligowany przez Obcego do przyniesienia mu trzech Pierścieni Życia, rozpocząłem ich poszukiwanie.

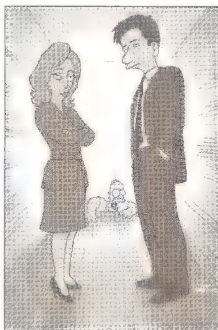
Znalazłem okrąg z odsłoniętym elementem. Próbując różnych wzorów, doszedłem do wniosku, że należy odjąć tylko takie części, by te sąsiadujące kontrastowały ze sobą:



Następnie wziąłem pierwszy pierścień i zacząłem szukać kolejnej zagadki. Znalazłem wnękę w skale, gdzie rósł kwiat podobny do Ziemskiej orchidei. Na płycie obok ułożyłem wszystkie drewienka, tak by utworzyły piramidę. Następnie pomyślałem sobie, że szkoda marnować taki kwiat, więc laserową piłą wyciąłem otwór w listowiu ponad nim. Gdy tylko na jego liście padł promyk słońca, moim oczom ukazał się drugi spośród trzech pierścieni. Wziąłem go.

Poszedłem dalej. Po drodze natknąłem się na skalistą polanę w kształcie spirali. Wszedłem. Przede mną pojawiła się zjawa ambasadora. Więc tutaj się ukrył. Nareszcie. Już wkrótce będę wolny. Po krótkiej rozmowie wręczył mi niebieski – ostatni Pierścień Życia. Spojrzałem tylko z szacunkiem w dół. Pod moimi nogami na spirali znajdował się wzór. Postanowiłem zrobić mu zdjęcie kamerą i zapamiętać. Następnie oddaliłem się w kierunku portalu i na żółwiu wróciłem znów do złotej klatki. Pojechałem windą na górę i jeszcze raz uruchomiłem statek do podróży w czasie.

Wróciłem na Marsa. Z piramidy udałem się do poduszkowca, a potem do Centrum Sterowania. Zszedłem pod wodę. Umieściłem kolorowe pierścienie na tablicy kontrolnej po lewej stronie. Podszedłem do tej po prawej. Przypomniałem sobie wzór ze skalnej polany i odtworzyłem go na płytce. Usłyszałem coś jakby odgłos wyłączania wielkiej maszyny. Podświadomie wiedziałem, że to właśnie odeszły w niepamięć osłony elektromagnetyczne otaczające Marsa.



Wróciłem na statek kosmiczny. Wszedłem do szalupy ratunkowej i znalazłem pusty fotel z kontrolerem po prawej. Moi towarzysze byli już w środku. Położyłem się i nacisnąłem czerwony przycisk na pilocie. Odetchnąłem.

Potem dobiegł mnie ostry szum, ciałem wstrząsnęła turbulencja. Ocknąłem się. Byłem w kabinie. W lewej słuchawce słyszałem szum powietrza dobywającego się z hełmu Paula. Wstałem, chyba straciłem przytomność. Wiedziałem jednak, że długo na tej planecie nie zabawię... Chyba znałem rozwiązanie zagadki.


DOBRY CZŁOWIEKU. CZY BĘDZIESZ TAK UPRZEJMY I POMOŻESZ STARSZEJ KOBIECIE PORĄBAĆ DREWNO NA OPAŁ ?

Szukaj w księgarniach!



Biblia komputerowego gracza jest pierwszą w Polsce i niemal pionierską w skali światowej próbą przedstawienia historii gier komputerowych. Znajdują się w niej notatki o kilkuset grach, informacje o ich twórcach oraz o kulisach funkcjonowania przemysłu gier – wszystko to podane w formie lekkostrawnej, momentami nawet humorystycznej. Przygotowując się do napisania **Biblii komputerowego gracza**, autorzy przebrnęli przez ponad 2000 tytułów z lat 1980–1998, wybierając te, które ich zdaniem wyznaczyły rozwój gier panujących już niepodzielnie na całym świecie.

Piotr Mańkowski (Micz), ur. w 1973 r., redaktor „Secret Service", a następnie zastępca redaktora naczelnego „Resetu".
Piotr Gawrysiak (Gawron), ur. w 1974 r., redaktor „Bajtka", „Top Secret", „Internetu", a wreszcie zastępca redaktora naczelnego „Cybera" i „WWW".
Aleksy Uchański (Alex), ur. w 1974 r., redaktor „Top Secret", obecnie redaktor naczelny „Gamblera".



Straszne, Straszniejsze HORROR!

KLASYKA STRACHU

Zajmijmy się najpierw budową Stracha. Otóż Strach ma wielkie oczy i bladą skórę. Jest pękaty jak balonik, a raczej balonisko. Trzeba jednak pamiętać o jednym. Otóż powłoka Stracha jest cieniutka jak bańka mydlana i łatwo ją można uszkodzić. Wszelkie plotki dotyczące jego kościstego wyglądu są mocno przesadzone, a jego pękatość rośnie wręcz proporcjonalnie do liczby jego fanów. Dla naukowców przeprowadzających badania nad Strachem jest oczywiste, że nie może on istnieć bez swoich fanów i miłośników. Jeżeli tak się jednak stanie, maleje i maleje, a w końcu wygląda jak przekłuty balonik i znika.

Czym musi się charakteryzować prawdziwy fan Stracha? Nawet po męczącym dniu powinien dzielnie czekać na nadawany w telewizji horror mistrza Kinga, oglądać go mimo tego, że nikogo nie ma w domu i podskakiwać przy każdej scenie, w której swoje mistrzostwo pokazuje Strach.

Strachy dzielimy na dwa rodzaje. Jeden to Strachy Pospolite, takie, którymi nawet nie warto sobie zawracać głowy. Natomiast do drugiego rodzaju należą Strachy Artyści, Elita i Arystokracja!

Prawdziwego arystokratycznego Stracha bardzo trudno spotkać. Najczęściej mamy do czynienia z innymi, pospolitymi gatunkami.

Są to między innymi:

– Strachy Smith. Ich twórcą jest Guy Smith, autor cyklu o Straszliwych Krabach, czy innym paskudztwie. Ten gatunek jest już prawie na wymarciu, ponieważ lata przemykania się chyłkiem i kurczenia pod wzrokiem przedstawicieli innych gatunków niezbyt dobrze zrobiło na jego pękatość. Cierpi przez to, że jego twórca nie przewidział, że prawie dokładne kalkowanie poszczególnych dzieł z Krabami może wywołać agresję u czytelników.

– Strachy Hektolitrowe. Ich cechą charakterystyczną jest posiadanie w powłoce dużej ilości woreczków ze sztuczną krwią, które pękają i rozlewają się dookoła przy najmniejszej nawet okazji, robiąc przy tym wiele hałasu. Ich sztuka polega na umiejętnym ochlapaniu wszystkich wyżej wymienionym płynem. Przedstawiciele tego gatunku usiłowali nawet zrobić karierę w grach komputerowych, ale ich zapał ostudził niezbyt udany występ w przygodówce HARVESTER. Generalnie Strachy tego gatunku wychodzą z założenia, że skoro znajdują się miłośnicy ich twórczości, to pewnie nie jest z nimi aż tak źle. Nie przypuszczają jednak, że jest gorzej...

– Strachy Krzykacze. Są to wyjątkowo źle wychowane Strachy, które uważają, że im więcej hałasu, tym lepiej. Za najlepszy więc sposób zdobycia zwolenników uważają stary i sprawdzony ich zdaniem sposób: BUU! Problem polega na tym, że od początku istnienia tego gatunku wszyscy potencjalni jego miłośnicy zostali już w ten sposób potraktowani i uważają, że nie jest to śmieszne, a wręcz należy do tzw. tanich chwytów.

– Strachy Techniczne, do których należą bardzo małe i niepozorne Strachy, o jeszcze bardziej mizernych umiejętnościach aktorskich I omal zerowej predyspozycji do wykonywania zawodu. Wydają się tym jednak nie przejmować. Używają bowiem wielkiej ilości gadżetów i innych bajerów, tak że prawie ich spod nich nie widać. Kiedyś bardzo chętnie nosiły piły teksańskie, ale ostatnio równie dużym powiedzeniem cieszy się w ich oczach Internet.

– Strachy Fryzjerskie, wywodzące sie z poprzedniego gatunku. Ich głównym przedstawicielem jest Strach znany jako Fredzio.

Trzeba pamiętać, że wyżej wymienione gatunki są przedstawicielami licznie wystepującej grupy Strachów pospolitych. Większym zainteresowaniem należy obdarzyć samą Elitę, czyli Arystrokrację Strachów.

Należą do nich następujące gatunki:

– Strachy Przedwieczne. Ten gatunek został stworzony przez H.P. Lovecrafta. Zamieszkuje różne miejsca. Do jego ulubionych zakątków należy Zew Cthulu (system RPG) oraz różne zbiory opowiadań, takie jak Dagon, czy Reanimator. Może nie aż tak często, ale za to bardzo skutecznie, zamieszkują gry komputerowe. Najbardziej znana jest trylogia ALONE IN THE DARK, ale nie tak wiele osób wie, że najwięcej przedstawicieli SP zamieszkuje pierwszą część tej przygodówki, twierdząc, że najbardziej odpowiadają im stare domostwa. Inna natomiast odmiana Stracha Przedwiecznego mieszka w przygodówce PRISONER OF ICE, w której nie odstraszają ich nawet trudne warunki bytowe i przeraźliwy mróz. Strachy te występują w różnych odmianach. Są Strachy z mackami, Strachy przypominające jaszczurki oraz inne zwierzątka, chociaż czasami zdarza się i Strach pod postacią młodego, przystojnego mężczyzny. Cechą charakterystyczną Strachów jest ich niesamowita wręcz umiejętność budowania napięcia i grozy oraz przedstawianie człowieka w sytuacji konfrontacji z Istotami, których istnienia się nawet nie domyśla. Kiedyś były gatunkiem kontrowersyjnym, a na tę opinię miał zapewne wpływ fakt, że złośliwi rozprzestrzeniali plotki, jakoby ich twórca wierzył w ich materialne istnienie.

– Strachy Zazdrośniki. Wyjątkowo nadęte, ale za to mające wielu miłośników, zapewne ze względu na swój charyzmatyczny charakter. Uaktywniają się wtedy, kiedy komuś innemu jest za dobrze. Zwykle siedzą w przytulnych miejsach, np. księgach I wyruszają na ło-

wy wtedy, kiedy poziom słodyczy w powietrzu przewyższa dopuszczalne granice. Stały się sławne dzięki przygodówce PHANTASMAGORIA, w której to na ich uaktywnienie miała podobno wpływ pewna piękna kobieta, której wybitnie zazdrościły miłego męża. SZ twierdzą jednak, że poradziłyby sobie nawet bez pomocy Adrienne.

– Strachy Szkarłatne. Ich rodowód sięga okolic lat czterdziestych dziewiętnastego wieku, a powstały dzięki Edgarowi Alanowi Poe. Należą do jednych z najbardziej cenionych przedstawicieli rodzaju Strachów. Pojawiły się już chyba wszędzie gdzie mogły, między innymi w opowiadaniach swojego twórcy, tj. Maska Szkarłatnego Moru, w filmach, a także w grach koputerowych. Ich ogromnym sukcesem było wystąpienie w przygodówce DARK EYE, w której pojawiło się wiele Strachów znanych z opowiadań Poe. Trzeba też pamiętać o cechach charakterystycznych tego gatunku. Jako jedyni potrafią bowiem przyjmować postać do złudzenia przypominającą ludzką. Upodabniając się do ludzi ukazują ich słabości oraz upośledzenia charakteru. A co może być bardziej przerażającego?

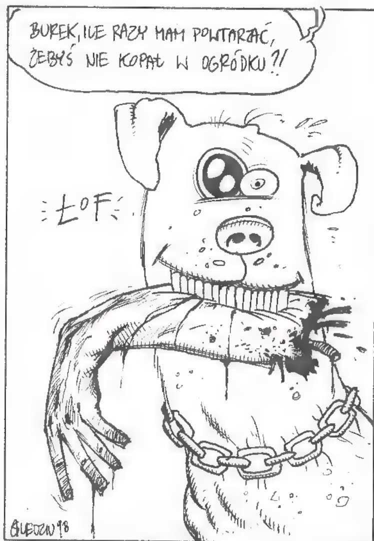
– Strachy Pociągowe, wywodzące się z twórczości Polaka, Stefana Grabińskiego, autora np. "Demona Ruchu". Ten gatunek ma wiele wspólnego z gatunkiem Strachów Szkarłatnych, posługuje się bowiem podobnymi metodami.

– Strachy Smętarne, wywodzące się od Stephena Kinga. Znane z tego, że zanim zrobią jedną rzecz, rozmyślają nad nią latami, ale kiedy się już rozkręcą są naprawdę szybkie.

– Strachy Obłąkane, które charakteryzują się zamiłowaniem do obłędu i szaleństwa. W tym gatunku, tak często jak chyba w żadnym innym, znajdują się gorsi i mniej utalentowani jego przedstawiciele, zakały całego rodu. Najwybitniejsi nie zdarzają się bardzo często i dlatego otaczani są wielkim i zasłużonym szacunkiem. Ostatnio zamieszkali w przygodówce SANITARIUM.

– Strachy Magiczne. Ich siła związana jest z używaniem przez niepowołane osoby sił magicznych, co zwykle ma przerażające efekty. Popis swoich zdolności dały w BLACK DAHLIA.

Teraz, kiedy już poznałeś najważniejszych przedstawicieli rodzaju Strachów, mogę zaprosić cię na podróż po ich krainach.



SZALEŃSTWO KONTROLOWANE

SANITARIUM

"Nie możesz być silniejszy od przeznaczenia"
Eurypides

THE TOWER CELLS

Zabierz ręcznik z pomieszczenia obok. Zaczep go na przewodzie wysokiego napięcia na najwyższym poziomie i zjedź do budki z komputerami. W środku obejrzyj komputer i podłącz kable zgodnie z kolorami wejść. Obejrzyj film, a otworzą się szuflady szafki. Poszperaj w aktach i zabierz klucz. Pomost wysuń naciskając czerwony przycisk. Klucz włóż w miejsce pod statuą.

"I jeżeli cierpienia dzieci mogą dopełnić sumy cierpień, która jest niezbędna do kupienia prawdy, to z góry twierdzę, że cała ta prawda nie jest warta takiej ceny."
Fiodor Dostojewski, Bracia Karamazow

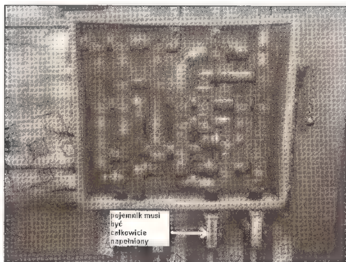
THE INNOCENT ABANDONED

Porozmawiaj z dziećmi. Idź do placu zabaw i pojeździj na śwince. Zabierz ją. Idź na cmentarz i rozmawiaj z wszystkim dziećmi tak długo, aż Dennis zaproponuje ci zabawę w chowanego. Zagraj z nimi. Z budki na cmentarzu zabierz łom. Dzieci pochowały się w kościele, na drzewie za kościołem, w szkole (deski wyłam łomem), w beczce przy domku z narysowaną na dachu rybą i w domku przy czerwonej stodole. Dennis jednak twierdzi, że jeszcze nie wygrałeś. Zabierz łopatę siedzącej pod statuą dziewczynce. Idź na cmentarz i rozkop łopatą środkowy grób. Wróć do Dennisa. Dostaniesz w nagrodę klucz do sklepu. Zabierz ze sklepu kanister. Przy zniszczonym mostku kamiennym wrzuć świnkę do wody i przedostań się po niej na drugą stronę. Otwórz zamek na furtce (451, numer psalmu na tablicy przy kościele). Uzbrój się w kosę i zabij wrony. Potem zniszcz wszystkie dynie, które znajdują się koło stracha. Dopiero potem będziesz mógł go zabić. Zajrzyj do stodoły. Porozmawiaj z Matką, a potem zabierz z podłogi klucz. Zajrzyj do wnętrza traktora i weź kabel. Idź do gumowego węża przy sadzawce i odkręć go kluczem. Zabierz kamień leżący przy kościele i rzuć nim w dzwon na kościelnej dzwonnicy. Przybiegnie chłopiec, który siedział na brzegu. Zabierz jego wędkę. Wyłów nią metalowy krzyż, leżący w wodzie przy mostku. Na brzegu otwórz bak samochodu, włóż do niego wąż, a potem wlej przez niego benzynę do kanistra. Wróć do Matki. Włóż krzyż w zieloną masę. Kabel podłącz z jednej strony do generatora, a z drugiej do krzyża. Nalej przez otwór w generatorze benzyny z kanistra. Uruchom generator. Wejdź w światłość.

Większość ludzi nie zdaje sobie sprawy, jak bardzo ich słowa mogą ranić innych. Oczywiście, są to tylko słowa, nic innego jak ulotne zawirowania powietrza. Nie ranią i nie zabijają. Codziennie możemy jednak odczuć na własnej skórze, że przybierają postać niewidocznych upiorów, tuczących się na ciałach ofiar, które dopuściły je do swojej świadomości.

THE COURTYARD AND CHAPEL

Idź do gabinetu lekarza. Zabierz płyty. Zmień płytę na "Bellandonna in A flat". Zabierz krzyż z ławki, na której siedział tancerz. Porozmawiaj z kobietą, siedzącą przy wielkich drzwiach i otwórz drzwi. Po rozmowie z nawiedzonym kaznodzieją daj mu krzyż. Dostaniesz szczotkę. Otwórz nią panel kontrolujący dopływ wody do fontanny (przy siedzącym "rybaku"). Tak manewruj "kolankami", żeby napełniła się trzecia rura licząc od lewej.



Pociągnij za wajchę.

Przyjrzyj się wodzie w fontannie.

Jestem dzieckiem, a przynajmniej tak sądzą wszyscy, którzy przyglądają mi się z zachwytem. Dlaczego nie interesuje ich to, czego nie potrafią zrozumieć? Już dawno przestałam być dzieckiem, tam gdzie się znalazłam, a setki lat, które przeżyłam w jednej chwili, sprawiły, że świat zaczął wyglądać zupełnie inaczej. Z drugiej strony właśnie dzięki temu mówią mi rzeczy, których nie powiedzieliby nikomu innemu.

THE CIRCUS OF FOOLS

Porozmawiaj z właścicielem cyrku. Idź do czytającego książkę mężczyzny w czerwonym ubraniu. Powiedz mu, że chcesz zagrać. Wygrasz trzy bilety. Graj dalej. Szesnaście biletów powinno wystarczyć. Zagraj w rzucanie do kręgli i graj tak długo, aż wygrasz. Zabierz z ziemi strącony kręgiel. Idź na górę do miejsca, gdzie dwoje ludzi grzeje się przy ogniu. Porozmawiaj z dzieckiem i dowiedz się, że siłacz posyła wiersze połykaczce ognia. Zabierz oliwiarkę. Idź do głównego namiotu. Porozmawiaj z żonglerem i daj mu kręgiel. Masz piłeczkę. Porozmawiaj z siłaczem i zapytaj o wiersze. Zamień też kilka słów z połykaczką ognia. Idź do człowieka robiącego tatuaże (czerwony wóz) i powiedz mu, że potrzebujesz paliwa. Dostaniesz alkohol. Daj go kobiecie, a nauczy cię swojej sztuki. Wspomnij jej też o wierszach. Powiedz siłaczowi, że powinien zrobić sobie tatuaż. Idź do czerwonego wozu. Zabierz ze stołu igłę. Naoliw oliwiarką zardzewiałą wajchę od karuzeli. Przejedź na drugą stronę. Porozmawiaj z właścicielem i powiedz, że chcesz wejść do środka. Włóż klownowi czerwoną piłeczkę w miejsce, gdzie miał kiedyś nos. Daj właścicielowi pięć biletów i wejdź do środka. Dostaniesz kawałek zbitego lustra. Idź do namiotu kobiety przepowiadającej przyszłość. Porozmawiaj z nią. Idź do dziwaków w klatkach, zapłać biletami i otwórz igłą klatkę najbliżej wody. Idź do miejsca, gdzie leżało dziecko. Zajrzyj, a potem wskocz do dziury.

Już dawno stwierdziłem, że większość moich lęków wynika z tego, że mam doskonałą wyobraźnię. W ciągu kilku sekund jestem sobie w stanie wyobrazić nawet najgorsze okropieństwa. Ale dam jeszcze szansę innym ludziom. Wygląda na to, że niektórzy są w stanie urzeczywistnić nawet wytwory mojej wyobraźni.

THE CAVE

Połóż na drewnie kawałek lusterka. Zapal od ognia sprzęt od połykaczki. Przejdź przez jaskinię przypalając wynurzające się z wody macki. Na końcu zniszcz potwora przypalając mu oko.

Zwykle najmniej dbamy o tych, których najmocniej kochamy. Tak naprawdę zauważamy ich obecność dopiero wtedy, kiedy możemy ich stracić. Zawsze też okazuje się, że nie potrafiliśmy do tej pory wykorzystywać czasu, który był nam dany. I zawsze mamy go za mało. Zajmując się sobą i swoimi sprawami żyjemy w bezpiecznym i jakże mało męczącym przeświadczeniu, że czas da się rozciągnąć jak gumę. Sądzimy, że będziemy mogli jeszcze wrócić tam gdzie chcemy i zmienić to, co chcemy zmienić, złapać to, co uciekło, a nie mieliśmy ochoty na pościg, powiemy słowa, które nie chciały nam przejść przez gardło. Budzimy się, kiedy jest już za późno.

THE MANSION

Idź na górę, do sypialni rodziców i zabierz z niej kluczyk. Otwórz nim zegar na parterze i przesuń wskazówki na godzinę 6. Z pokoju, z którego wyszedł duch, zabierz srebrny kluczyk i kasetę wideo. Obejrzyj ją w pokoju koło sypialni rodziców. Otwórz srebrnym kluczem drzwi prowadzące na strych. Złoty kluczyk znajdziesz w misiu na strychu. Przyciągnij trampolinę i skocz przez pudełka. Otwórz kluczykiem skrzynię. W środku jest zabawka. Biegnij za duchem chłopca, aż do pokoju Sarah. Daj jej lalkę.

Czasami wydaje mi się, że to nie ja jestem szaleńcem. Potrafię przecież odróżniać dobro od zła, okrucieństwo od miłosierdzia.

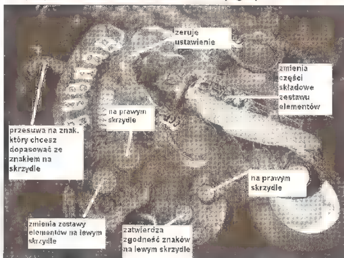
THE LABORATORY

W gabinecie obejrzyj portret. Zabierz pokrętło. Idź na samą górę i zamontuj je w maszynerii. Potem pobaw się machiną. Pociągnij za wajchę, pokręć kołem cztery razy, potem pociągnij za wajchę, pokręć kołem raz, w tym samym kierunku co poprzednio, pociągnij za wajchę i powtarzaj całość aż do skutku, czyli uwolnienia kuli. Idź do pomieszczenia, do którego otworzyła się brama. Posłuchaj nagrania na magnetofonie. Przyjrzyj się tablicom i z pierwszych liter każdego zdania ułóż na kolejnych tablicach napisy : SALVATION, THE YOUTH, KEY HIDES TO. Powiedz do interkomu hasło YOUTH HIDES THE KEY TO SALVATION.

Nagle okazało się, że ludzie, którym uratowałem życie już nie chcą mojej pomocy. Widocznie doszli do wniosku, że wyssali ze mnie wszystko co mogli i teraz, kiedy jestem stary i chory, mogą wspiąć się wyżej po plecach kogoś innego. Wcześniej mówili, że moja mądrość pozwoli im przetrwać najtrudniejsze dni. Bredzili coś o świetle i ciemnościach, które dzięki mnie pokonali. Pewnego dnia poczułem się zmęczony ciągłym prowadzeniem ich do Wyjścia. Usiadłem na kamieniu, żeby odpocząć. A kiedy spałem, oni uciekli i zabrali ze sobą wszystko co miałem.

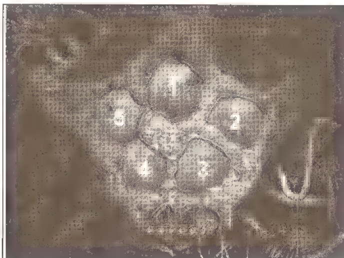
THE HIVE

Zabierz zabitemu wrogowi urządzenie. Idź do pomieszczenia z migającymi małymi okienkami i porozmawiaj ze swoim współplemieńcem. Da ci kod do swojego pomieszczenia. Zanim wyjdziesz zabierz szczypce. Idź do mieszkania Cyklopa, zabierz młot kowalski i narzędzia. Użyj młota na zaklejonej rurze w pomieszczeniu z kotłem. Korzystając z okazji pobaw się miechami. Zabierz z ziemi odnóże owada. Zajmij się urządzeniem, przy którym pracowały owady. Musisz dopasować znaki na skrzydłach ważki ze znakami na obrzeżu urządzenia.



Zamknie się wejście do kotła.

Wróć do pomieszczenia Cyklopa. Porozmawiaj z nim. Musisz znaleźć dowód na to, że jego przywódca jest zdrajcą. Idź do pomieszczenia z okienkami. Porozmawiaj z owadem. Nie będzie chciał ci dać lepszego dostępu. Poradź się Cyklopa. Wróć do robala i pogadaj z nim. Użyj odnóża owada na skanerze. Teraz otworzy się przed tobą wejście do jednego z zamkniętych do tej pory pomieszczeń. Odetnij szczypcami dziecko w słoju. Pokaż je Cyklopowi. Wejdziecie do pomieszczenia Zdrajcy. Pod poduszką znajdziesz klucz, otwórz nim sejf i weź urządzenie generujące dźwięk. Idź do miejsca, gdzie zabrałeś cyklopie dziecko. Użyj urządzenia. Przy klatkach z dziećmi posłuchaj ich śpiewu, a potem zagraj to samo na urządzeniu przy drzwiach. Graj w kolejności 5,2,2,4,1,3.

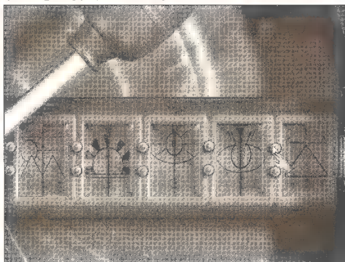


Na wyższym poziomie porozmawiaj z Cyklopką, użyj narzędzi na maszynie i dostaniesz fragment, który potrzebuje Cyklop. Jeżeli wejdziesz po sznurze na samą górę posłuchasz przemówień zdrajcy. Zejdź na dół i tą samą drogą, przy pomocy generatora dźwięku, wydostań się na zewnątrz. Rzuć Cyklopowi fragment. Potem wróć tam, gdzie przemawia zdrajca i chwyć fragment znajdujący się na najwyższym poziomie.

"I wasze przymierze ze śmiercią zostanie zerwane, wasza umowa z krainą umarłych nie ostoi się. Gdy nadejdzie klęska, zostaniecie zdeptani"
Biblia

THE MORGUE AND CEMETERY

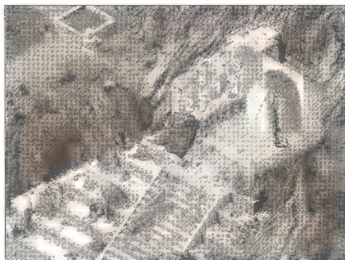
Przy drzwiach pokręć 3 razy górnym kołem i przesuń dźwignię w prawą stronę. Powtórz to trzy razy. Potem zrób to samo, tylko że tym razem przesuń dźwignię w drugą stronę. Na końcu pokręć dużym kołem w stronę przeciwną do ruchu wskazówek zegara. Idź do pomieszczenia, w którym wiszą ciała. Zabierz klucz z pudełka z narzędziami. Potem potraktuj nim rurę w korytarzu. Idź do gabinetu. Zabierz urnę, zapałki i popiersie doktora Morgana. Rozbij nim ścianę. Przez dziurę dostaniesz się do miejsca, gdzie leży rura o kształcie litery U. Odkręć gaz, zabierz rurę i włóż w miejsce odkręconych rur w korytarzu. Potem pobaw się przełącznikami przy piecu. Otwórz piec, włóż do niego worek ze zwłokami z numerem 7. Kiedy ponownie otworzysz piec zgarnij popiół do urny oraz zabierz szklane oko. Idź do pierwszego pomieszczenia i świecąc sobie zapałkami zajrzyj do "szuflady" numer 7. Tekst odczytasz powiększając litery szklanym okiem. Wyjdź na zewnątrz i porozmawiaj z drzewem, które mruga oczyma. Idź do grobu z połamaną płytą. Posyp go popiołem, a odczytasz imię. Przekaż je drzewu i będziesz mógł wyjąć pryzmat ze statuy. Użyj go na plamie światła z prawej strony posągu Azteka. Wejdź przez otworzone drzwi. Ułóż układankę.



Bardzo szybko okazuje się, że najłatwiej zauważalną różnicą między despotą a mądrym władcą jest ilość podwładnych, którzy jeszcze zostali pod jego rządami.

THE LOST VILLAGE

Porozmawiaj z kapłanką. Idź do wioski. Po drodze rozmawiaj ze wszystkimi duchami. Zapytaj ducha rybaka o żonę i naszyjnik. W wiosce zabierz dzbanek. Porozmawiaj z wdową oraz z Kamieniarzem. Każ mu oddać naszyjnik wdowie. Idź do ducha wojownika i powiedz mu o naszyjniku. Popchnij totem i przedostań się po nim na drugą stronę. Odwal kamienie. W środku znajdziesz dziewczynkę. Wróć do Świątyni i uderzaj w gongi.



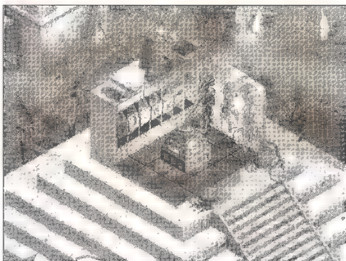
Zabierz Totem Wiatru. Idź do Quetzalcoatl. Wejdź tylko do połowy schodów i przewróć statuę. Możesz iść do Świątyni Wody. Porozmawiaj z wojowni-

kiem przy Świątyni. Porozmawiaj o symbolach na Świątyni z duchem rybaka, a potem z jego żoną. Wracaj i wciśnij płyty z symbolami.

Wejdź do środka, zabierz rybę i Totem Wody. Porozmawiaj z czarownikiem, który ma chatę za Świątynią Jaguara. Idź do kamieniarza. Wymień imiona wojowników w kolejności: Xilonen – Ometoch – Tepictoc – Centeotl – Huitzilop – Mixcoatl. Dostaniesz ochronne zaklęcie. Teraz przejdź przez lawę i zabierz z drzewa Kokon Mocy. Zanieś go czarownikowi. Potem porozmawiaj z czarownikiem na dole schodów. Nabierz do dzbanka jego krwi, a z chaty zabierz kryształowe serce. Idź do Świątyni Jaguara. Złóż w ofierze krew i serce. W środku ułóż znaki tak, jak są ułożone na stopniach Świątyni.

Zabierz ostatni Totem. Idź tam, gdzie stała Statua Quetzalcoatl. Ułóż w zagłębieniach Totemy.





Najdziwniejsze było jednak to, że w ciemnych i krętych korytarzach, w których łatwo można było sobie złamać kark, wreszcie poczułem się wolny i szczęśliwy.

THE MAZE

Idź w dół do przełącznika i naciśnij na pierwszy i trzeci przycisk. Idź do figury stojącej z podniesionymi rękami. Pociągnij za jej rekę. Otworzy się przejście. Idź do dźwigni. Pociągnij ją, otworzy się brama. Zablokuj ją następną dźwignią. Wejdź do czaszki i zabierz Maskę.

"Sum quod eris, quod es olim fui (Jestem, czym będziesz, czym jesteś byłem" łacińskie epitafium

THE GAUNTLET

Zmień się w Olmeca i idź do dyń. Powtórz zagraną przez nie melodię. Zabierz czaszkę. Przeczytaj nagrobek. Daj duchowi czaszkę. Jako Cyklop otwórz wieko i wyjmij głowę Statuy. Jako Olmec przejdź po kolczastym moście i zamień się w Cyklopa. Uderz w siłomierz. Otworzy się paszcza Klowna oraz poznasz sekwencję kolorów: czerwony, żółty, zielony i niebieski. Zmień się w Olmeca i zagraj na zębach Klowna taką sekwencję. Jako Sarah wejdź przez małą dziurę po nosie Klowna. Zabierz lewe skrzydło Statuy. Idź do resztek Statuy.

Przejdź po pajęczynie na drugą stronę. Zmień się w Olmeca i wciśnij płyty w kolejności 2,5,3,1,4. Potem jako Cyklop przesuń kamienną Głowę. Przebij jeszcze bardziej ciała wojowników. Zabierz prawe skrzydło Statuy. Idź do pomieszczenia owadów. Z plastrów miodu wyciągnij odnóże. Zmień się w Cyklopa i pomajstruj przy tablicy kontrolnej. Będziesz mógł wyrwać kratę przykrywającą tunel. Wejdź do tunelu jako Sarah. Jako Omlec przejdź po kaktusie i przetnij odnóżem sznur, na którym wisi korpus Statuy. Zabierz korpus i złóż Statuę na postumencie. Przez świecące przejście przejdź jako Olmec.

Ding dong
ding dong
kto się nigdzie nie ukryje
temu rzucę się na szyję
ding dong
ding dong
i oplączę mu dwie nogi
będzie kłopot miał wnet srogi

MORGAN'S LAST GAME

Musisz zbić trzy kryształy unikając czarnej substancji.

Kiedy wychodzimy z krótkiego okresu dzieciństwa, zaczynamy dostrzegać, że świat nie jest zupełnie taki jaki być powinien. Mały światek, stworzony przez nas samych i służący nam samym. Pokryty drobną siatką rys, które zwykle wydają się potężne jak najgłębsze przepaście. Boimy się ich dotąd, dopóki nie staną się prawdziwym zagrożeniem czającym się gdzieś poza granicami naszej wyobraźni.



MAGIA KONTRA ZDROWY ROZSĄDEK

BLACK DAHLIA

Szanowni Przysięgli. Zebraliście się tutaj, żeby wydać wyrok na Jima Pearsona. To w waszych rękach leży osądzenie, czy ten właśnie człowiek dopuścił się wielu szczególnie bezlitosnych morderstw, popełnionych z zimną krwią na niewinnych obywatelach. Musicie osądzić, czy na jego rękach jest krew ofiar i jeżeli tak, to czy zasługuje na najwyższy wymiar kary.

W ciągu tych dni wysłuchacie zarówno argumentów obrony, jak i oskarżenia. Pamiętajcie o tym, że musicie być bezstronni. Dowodem w tej sprawie są między innymi zapiski prowadzone przez oskarżonego w jego kalendarzu, w którym znajdują się notatki oraz szkice. Sam oskarżony odmówił składania zeznań. Oddaję głos obronie.

Obrona: Chciałbym pokazać na przykładzie notatek pana Pearsona, że od początku wykonywał on skrupulatnie swoje obowiązki i przysłużył się dobrze naszej ojczyźnie. Proszę o odczytanie pierwszych zapisów.



"PIERWSZY WRZEŚNIA 1941 ROKU

Rano

Muszę prowadzić dokładne notatki, dzięki którym będę mógł później ocenić postępy, jakie poczyniłem.

Zadania na początek:

– przejrzeć szuflady
– wyczyścić żyrandol (zapalić światło i starać się nie spaść)
– porozmawiać z ludźmi, z którymi będę pracował. Trzeba zacząć nawiązywać kontakty
– przejrzeć na policji kartotekę podejrzanych
– zadzwonić do profesora (telefon 26–74–04)

PIERWSZY WRZEŚNIA 1941

Wieczór

Co zrobiłem:

– załatwiłem wszystko
– w szufladzie znalazłem rewolwer, a w jego rączce ukryty kluczyk
– w barze spotkałem agenta FBI. Winslow nie przypadł mi do gustu
– szef dał mi tzw. Black List, hmm... ciekawe rzeczy
– córka profesora zostawiła dla mnie wiadomość
– spotkałem się z nią w Muzeum (bardzo inteligentna osóbka, dałem jej runy z żyrandola i zaproszenie z akt. Pokazała mi księgę). Chyba jej zaimponowałem, bo ułożyłem witraż, nad którym męczył się jej ojciec. Zrobiliśmy zdjęcie.

Prześwietliłem witraż lampą i odkryłem na nim jakieś nazwiska.
Jak tak dalej pójdzie, to szybko skończę całą sprawę.
UWAGA! Kim są członkowie bractwa Thula?

Najważniejsze wydarzenia wieczoru:

Zadzwoniłem z knajpy pod numer CMR –259 i poprosiłem LOU FISCHTERWALD.

Poszedłem do Raven Room. Główna sala była zamknięta, ale w hallu pod stolikiem znalazłem święty obrazek. W przytułku wysłałem Erniego na zaplecze i znalazłem w jego walizce zdjęcie. Po drodze na policję wstąpiłem do córki profesora (dostałem przetłumaczony tekst!), a potem pokazałem zdjęcie na policji. Fiu, Fiu, Fiu! Po tym, czego się dowiedziałem, wystarczyło pokazać zdjęcie Lou, który zdążył się już pojawić w hallu przy Raven Room.

UWAGA! Po raz pierwszy zabiłem człowieka! Czuję się dziwnie... Zamiast Lou na spotkanie przyszedł morderca. Dobrze, że wywabiłem go z dziury rzucając butelką... Jedyne co przydatnego po nim zostało to zapałki. A pomyśleć, że niedawno był to normalny człowiek...

Zabiłem człowieka, powoli zaczyna to do mnie docierać.



DRUGI WRZEŚNIA

W nocy śnił mi się zabity facet i głowa Lou. Nie spałem za dobrze. Sullivan przyniósł mi gazetę. Znowu Torso Killer. Na zapałkach było nazwisko, adres hotelu i telefon. Recepcjonista to bufon. Wystarczyło jednak zadzwonić z hallu na numer hotelu. Ha, nie takie rzeczy się robiło w szkole.

– wózek pokojówki + sztućce + drzwi =wejście bez klucza...

Przydatna dla śledztwa zawartość pokoju:
w wazie przy łóżku kluczyk i papier, a później także zdjęcie w wazie.

Opis kryjówki Loisa F.: śmierdząca dziura, założę się, że ze szczurami. Pod deską znalazłem domek–skrytkę. Otworzyłem ją w następujący sposób: przekręciłem koło do dołu, przekręciłem kinkiet po lewej stronie, wcisnąłem górną część okna na lewej ścianie chatki. Potem wcisnąłem komin i przesunąłem do góry dolną część okienka. Koło przekręciłem do góry, a ruchomy fragment na dole lewej ściany przesunąłem do tyłu. Potem opuściłem część okna, podniosłem komin i znowu przekręciłem koło w dół. Przekręciłem kinkiet. Otworzyłem drzwi do samego końca i przesunąłem je w lewo. Potem wystarczyło tylko przesunąć belkę pod drzwiami i podnieść kwadracik z symbolem.

Zabrałem klucz i dziwny sygnet (wyjątkowo niegustowny). Klucz pasował do szafki. Wsadziłem go do środka, a potem wcisnąłem, przekręciłem w lewo, wyciągnąłem, w prawo, w prawo, wcisnąłem, w lewo, i wyciągnąłem. Bingo, czyli dziwny ząb.

Znalazłem też runy (tak te robaczki nazywa córka profesora) przysypane popiołem przy piecu.

Miałem dosyć smrodu, teraz trzeba było zajrzeć jeszcze raz do hotelu. No proszę, sygnet otwiera drzwi szafy! Mam zaproszenie do Raven Room, koniec z dyskryminacją społeczną.

Szef zrobił duże oczy, kiedy pokazałem mu fotografię z wazy. Wiedział, gdzie była zrobiona, pewnie też tam chadza. Okazuje się, że akta Pensky'ego ma Winslow! Fu! Zabawiał się w czasie godzin pracy z dziewczyną. Akta w sejfie.

UWAGA! Nienawidzę jak ktoś mówi do mnie Sport.

Wróciłem za chwilę, chyba przenieśli się w ustronne miejsce. Otworzyłem sejf pod obrazem z dzbankiem (ten facet nie ma za grosz dobrego gustu). Kod 19 (prawo), 6 (lewo), 33 (prawo). Akta Pensky'ego dużo mi wyjaśniły.

W domu publicznym znalazłem mojego podejrzanego. Pokazałem mu zdjęcie i podpisał mi zaproszenie (UWAGA! Wygląda na to, że odrobina szantażu czasami nie szkodzi)

Szpital psychiatryczy to niezbyt miłe miejsce. Pensky powiedział mi o trzech artefaktach.

Zdobyć:
ząb +
pióro (w książce w biurze)
księga –

Trzeba było jeszcze załatwić pieczęć na zaproszenie. Pomogła mi Helen. U jej ojca była podobna pieczęć.

Trzeba było tylko zmienić jej wzór. Po otwarciu pieczęci zauważyłem pięć pierścieni z kolorowymi kulkami. Najniżej znajdowały się kulki różowe (R), potem żółte (Ż), zielone (Z), niebieskie (N) i białe (B). Pierścieniami trzeba było obracać tak długo, aż pojawiła się nowa część pieczęci lub dopóki coś nie kliknęło w środku. Kolejność była następująca: R w prawo, B w lewo, R w lewo, Ż w prawo, B w lewo, Ż w lewo, N w prawo, B w prawo, N w lewo, B w lewo, B w lewo, Z w prawo, B w prawo, Z w lewo, B w lewo, Z w prawo, B w prawo, Z w lewo, B w lewo, Z w prawo, B w prawo, Z w lewo, R w prawo, Ż w prawo, B w prawo, R w lewo, B w lewo, B w lewo, Ż w lewo.

Wieczór:

Party w Raven Room. Nie zabrałem Helen, mogło być niebezpiecznie... Von Hess zniknął mi z oczu w dziwnym pokoju. Dostałem się tam dzięki staremu sposobowi. Z boku za parawanem był ukryty ruchomy blat. Zabrałem talerz ze stołu i postawiłem go na blacie, a na nim kieliszki. Bum! W środku pociągnąłem za sznur od lampy. Panele na stole coś mi przypominały. Otworzyłem je w odpowiedniej kolejności... I zdobyłem książkę. Ale nie zdołałem się już spotkać z Penskym." ^ ^ ^ ^ ^



Oskarżyciel: Właśnie, dlaczego Jim Pearson nie spotkał się z Penskym? Otóż spotkał się i zabił go! Tak właśnie! Nikt do tej pory nie odkrył gdzie się znajduje Pensky!

Pearson zaczął się zachowywać irracjonalnie. Staczał się ku obłędowi! Poczytajmy późniejsze zapiski.

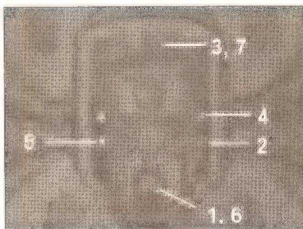
"DRUGI GRUDNIA 1941 ROKU

U Madame Cassandry zgodziłem się na wprowadzenie w trans. Otworzyłem drzwi ... >



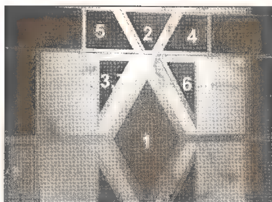
i znalazłem za nimi dziwne planety. Chyba jeszcze byłem za głupi na takie łamigłówki. Poradziłem się Sullivana. Na policji dostałem dziwne zaproszenie i przejrzałem akta. Bufon Winslow obiecał, że zwróci pozostałe.

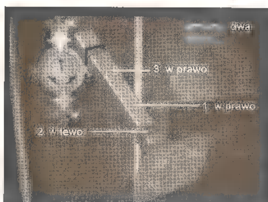
Trans nie był nawet taki zły. Przeszedłem przez ciała niebieskie w kolejności: Saturn, Mars, Mercury, Wenus, Słońce, Księżyc, Jupiter, Ziemia i na końcu przez szarą sferę (symbole znalazłem w książce Cassandry). W sadzawce widziałem niezbyt ciekawe rzeczy. Cassandra twierdziła, że muszę zdobyć totem. Na policji przejrzałem dokładnie dowody i poszedłem do domu Santiniego. Zgasiłem światło i pod żaluzją znalazłem zdjęcie. No, a blisko ściany z oknem, skrytkę. Aha!



W kanałach ściekowych znalazłem ścianę z plątaniną rur. Zagadkę rozwiązałem ustawiajac wszystkie kurki tak, żeby wskazywały 30. Potrzebowałem pomocy Winslowa. Z całej tej wyprawy nauczyłem się jednego, Winslow to tchórz. Chyba go przeceniłem!

Otworzyłem drzwi... >



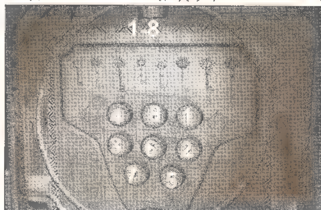


W środku zajrzałem przez kratę na górę. W Raven Room otworzyłem drzwi...
Do szafy zabójcy dostałem się manewrując świecznikiem...
Miałem totem. W stanie transu wrzuciłem nowy kamyk do wody. Tajne przejście. Razem z policjantem wtargnąłem do Raven Room I otworzyłem biblioteczkę. Za późno!"

Oskarżenie: No i proszę, prawdopodobnie Jim Pearson chciał rzucić podejrzenie na niewinnego człowieka, ale coś się zmieniło i musiał go zabić.
Obrona: Pearson był bardzo dobrym specjalistą, który solidnie wykonywał powierzone mu zadania. Odzyskał nawet cenny kamień. Oto jak wspomina tamte wydarzenia.

"20 KWIETNIA 1945 ROKU

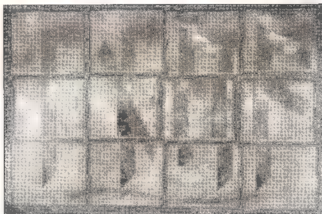
Ułożyłem planety tak, żeby ich jasna strona była zwrócona do góry. W środku zabrałem się najpierw do zagadki z kwadratem. Gałkę przesuwałem w następujący sposób: raz w lewo, do góry, w prawo, w dół, w prawo, do góry, dwa razy w lewo, do dołu, dwa razy w prawo, do dołu, w lewo, do góry, do dołu, w prawo, do góry, dwa razy w lewo, do dołu, w prawo, dwa razy do góry i raz do dołu.



Potem rozwiązałem dwie inne zagadki. Opuściłem dźwignie numer 1,4,6 i 7 (licząc od lewej) i długo naciskałem czerwony guziczek. i odzyskałem Dahlię. Nie na długo jednak.

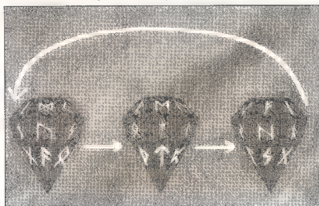
1946 ROK

Nie prowadziłem zapisków, bo nie miałem czasu. Ścigałem zbrodniarzy. Stojąc w kryjówce na schodkach zauważyłem dziwną studnię. Po lewej stronie były dwie dźwignie. Lewą przełączyłem w dół, a prawą w górę. Potem przesunąłem obie w dół. A potem ruszyłem w nieznane opuszczając się do studni. W korytarzach szybko nauczyłem się, żeby zawsze skręcać w prawo. Najpierw znalazłem w alkowie pudło z dziwnym przedmiotem. Wyszedłem z alkowy i ruszyłem w korytarz po prawej stronie wyjścia. Następnym przystankiem była komnata z sarkofagiem, który otworzyłem przedmiotem z alkowy. Przepisałem układ runów. Potem poszedłem do komnaty z Kolumnami i wyszedłem z niej przez szóste drzwi, licząc od tych, przez które dostałem się tutaj. Zabójcze schodki pokonałem stąpając



schodek lewy, prawy, lewy, środkowy, prawy, lewy, prawy. Spisałem runy. W drugą stronę było trochę gorzej, ale szedłem lewy, prawy, lewy, środkowy, prawy, lewy, prawy. W dalszym pomieszczeniu ułożyłem fragmenty tak, żeby zostały uwolnione znajdujące się po bokach klocki. Mogłem spisać kolejne runy oraz dostałem kamienne fragmenty. Ułożyłem je w chrzcielnicy.

Wróciłem do sali z Kolumnami i ułożyłem na nich runy, które zdobyłem w poprzednich salach, pamiętając o tym, że w jednym przypadku dostałem znaki odbite lustrzanie! W pomieszczeniu z sarkofagiem ułożyłem z elementów z żyrandola replikę Kamienia...



...i złożyłem ją w rękach posągu. Potem zszedłem po schodkach na dół i pobawiłem się panelami. Najpierw przestawiłem panel na lewo od binokularów. Ustawiłem go o jedno przesunięcie za szarą płytą. To samo zrobiłem z dwoma pozostałymi panelami. Przez binokulary zobaczyłem punkt na ścianie. Po jego znalezieniu wydostałem się na zewnątrz.

Piszę to kilka godzin po całym wydarzeniu, ale dalej nie mogę dojść do siebie. WINSLOW TO DRAŃ I SADYSTA! A ja tak długo dawałem się wodzić za nos...".

Oskarżyciel: Proszę bardzo, Pearson to morderca ogarnięty manią prześladowczą, która prawdopodobnie zmuszała go do zabójstw. Uważał, że istnieje jakiś agent FBI, niejaki Winslow, który jakoby był nowoczesnym wcieleniem diabła!

Obrona: Zgłaszam sprzeciw! Sugeruje się tutaj, że mój kilent jest umysłowo chory! Chcę przytoczyć fragmenty, które pokazują, że Winslow istniał naprawdę.

"W bazie znalazłem zdjęcie Elizabeth Short i listy od niej. Podróż w pociągu byłaby miła, gdyby nie fakt, że Winslow znowu mnie uprzedził. Na swoim stoliku znalazłem w popielniczce jego papierosy... Sprawdziłem na rozkładzie u kelnera, drań używał nazwiska zamordowanego pilota. Matt Collins, dobre sobie. Udałem się do konduktora w bagażowym. Zapytałem o Collinsa, ale nie chciał powiedzieć, który zajmuje przedział. Wśród bagaży znalazłem walizkę. Postawiłem ją na podwyższeniu, ale spadła. Znalazłem więc sznurek i przywiązałem go do walizki. Kiedy sznurek pociągnął za hamulec ja rozmawiałem właśnie z konduktorem i miałem alibi. Przeszukałem szuflady konduktora i wydedukowałem, że Winslow zajmuje przedział 7, w czwartym wagonie od przodu. No, a potem dobrałem się do jego rzeczy i w ten sposób spotkałem Alice. Od konduktora dowiedziałem się, że Win-

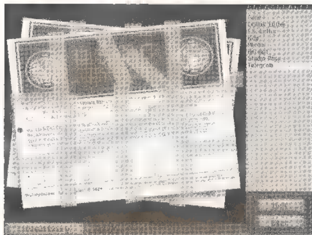
slow już wysiadł. Zostawił jednak bagaż. Sprawdziłem na liście w wagonie bagażowym, która to paczka i zabrałem się do jej otwierania. Zdjąłem z góry małą śrubkę i wsadziłem ją do małej dziurki na dole. Dużą śrubkę z dołu wsadziłem do dużej dziury. Opuściłem górną część metalowej sztabki zamykającej wieko i zajrzałem do środka. Oczywiście był tam tylko szampan. Opuściłem sztabkę na poprzednie miejsce i tym razem przesunąłem do góry jej dolną część. Dużą śrubkę wsadziłem do dziurki nad metalowym kwadratem i podciągnąłem go do góry. W nową dziurkę wsadziłem małą śrubkę. Zabrałem z lewej strony rączkę i wsadziłem ją na górze. Potem wyjąłem podstawkę pod rączkę i umieściłem ją w dziurkach na dole. Następnie dodałem do tego rączkę z góry. Sekreciki, co?

Przed snem odbyłem jeszcze całkiem miłą rozmowę z Alice.

LOS ANGELES

Maisto gwiazd i bandziorów. To tutaj mógł ukrywać się szczur Winslow. Gdzieś była też Elizabeth.

W hotelu zadzwoniłem na policję i umówiłem się z policjantem w knajpce. Nie chciał uwierzyć w moją historię. Na stacji, żeby dowiedzieć się kto odebrał bagaż Winslowa, musiałem w okienku po lewej nadać paczkę. Dobrze, że miałem pudełko, które znalazłem w koszu. Wybrałem opcję ekspresową i pozostało tylko czekać. Poszedłem do miejsca, gdzie kiedyś mieszkała Elizabeth. Z szafki zabrałem list i adres baru. Pokazałem barmanowi zdjęcie Elizabeth. Powiedział, że dziewczyna często tu bywa. Poszwendałem się jeszcze, ale w końcu odebrałem paczkę. Podejrzałem przy okazji, że paczkę Winslowa odebrał ktoś z ABC Moving Company. Dzięki informacji telefonicznej w hotelu dowiedziałem się, jaki jest ich adres i poszperałem w aktach. W aktach numer SOIAKP52 znalazłem, że paczkę przekazano do Movie Studio! Oczywiście nie wpuścił mnie tam strażnik. Poszedłem do hotelu Elizabeth. Była naprawdę piękna. Musiałem jednak iść na policję. Gdybym tylko wtedy wiedział... Kiedy okazało się, że nikt do mnie nie dzwonił z komisariatu, wróciłem szybko do baru. Okazało się jednak, że Lizzy wyszła z jakimś facetem. WINSLOW! Miałem jeszcze nadzieję, ale coś mi mówiło, że nie uratuję już Lizzy. Obraziłem barmana i w ten sposób dowiedziałem się, w którym pokoju mieszka Lizzy. Dostałem się tam przez balkon i okno, przy którym troche pomajsterkowałem. W środku znalazłem kluczyk schowany nad framugą drzwi. Na dworcu otworzyłem nim szafkę z numerem 37. Był tam kwit na Dahlię. Niestety antykwariusz powiedział, że znowu uprzedził mnie Winslow. A dla mnie została laska Torso Killera. Ułożyłem na niej te same runy, co na kolumnach w podziemiach i dostałem mapę. W hotelu czekali na mnie panowie z policji. Lizzi nie żyła. Dobrze, że była ze mną Alice... Nie chciałem jej w to mieszać, ale tak bardzo chciała mi pomóc. Faktycznie, kiedy później wróciłem do hotelu, na poduszce znalazłem przepustkę do Movie Studio. Znalazłem tam paczkę Winslowa. Otrzymał ją niejaki Al King, producer. I znowu pomogła mi cudowna Alice zapraszając do domu Kinga. A potem wszystko potoczyło się bardzo szybko. W koszu na śmieci znalazłem podarty telegram od Winslowa ... >



...oraz gazetę. Pobiegłem na cmentarz i odkryłem jak trzeba ustawić współrzędne w teleskopie. Było to 0.5 i 27. Na skali teleskopu ustawiłem tak trójkąty, żeby się ze sobą pokrywały. Cudem uszedłem z życiem

z zasadzki zastawionej przez Winslowa, a uwolniłem się dlatego, że znalazłem kluczyk. Ale było już za późno. Do tajnej kryjówki Winslowa dostałem się przesuwając dużą wskazówkę na piątą i cofając ją o 5 minut".

Oskarżenie: I wtedy Jim Pearson zabił swoją przyjaciółkę Alice i Ala Kinga.
Obrona: Możemy obalić dowody posiadane przez prokuraturę! Ale wnioskujemy o odroczenie sprawy do czasu, kiedy nasz klient będzie mógł zeznawać. Jest jeszcze tyle spraw do wyjaśnienia. Kim był tak naprawdę Torso Killer? Co go łączyło z Winslowem. Czym właściwie była Czarna Dahlia. Myślę jednak, że wiele pytań pozostanie bez odpowiedzi.



TAJEMNICA WILKOŁAKA ROZWIĄZANA !

SZKIELET W SZAFIE

GRIM FANDANGO

...

– Hej! Manny!

...

– Maaaaanny!

...

– Obudź się wreszcie!

– Eeeee... Co się... co się stało?

– Pamiętasz? Hector, pistolet, bum, bang! A potem przyjechałeś do nas I Meche... Meche... i bilety, i ... zapomniałem, ale ty musisz pamiętać... pamiętasz... prawda Manny?

– Tak, a potem obiecałem opowiedzieć ci wszystko jeszcze raz. Ale Glottis, opowiadałem ci to już milion razy!

– Manny!

– No dobrze, no więc kiedy Meche znikała z walizką pełną biletów, byłem pewien, że już jej nigdy nie zobaczę i wtedy...

– Khm...

– Tak, Compadre?

– Ależ Manny! Obiecałeś opowiedzieć mi wszystko od samego początku... jak to było kiedy jeszcze mnie nie znałeś i jak się poznaliśmy i jak...

– Dobrze, już dobrze, tym razem opowiem od samego początku.



PIERWSZY ROK

– Czy żyjąc zastanawiałem się nad sensem istnienia? Na pewno tak, chociaż nie jestem tego pewien. To znaczy nie jestem tego pewien tutaj, w Krainie Umarłych. Z dawnego życia zostały mi tylko mgliste wspomnienia, a nudne obowiązki przesłoniły mi cały świat. Moim światem była zresztą ta mieścina na końcu świata...

– Manny! To nie mogło być na Końcu Świata... Koniec świata jest...

– Wiem, Glottis, ja tylko użyłem takiej przenośni.

Moim światem był mało przytulny pokój w Departamencie Śmierci, w miejscu gdzie pracowali tylko nudni urzędnicy. Naszym zadaniem było pojawianie się w Świecie Żywych, zabieranie zmarłych i oferowanie im przejazdu do Innego Świata. Od tego jak żyli w poprzednim życiu zależało jaką dostali później nagrodę. Czy musieli kuśtykać do Innego Świata na własnych nogach, czy jechali luksusowym Pociągiem, na który wydawano Bilety Numer 9. Ach... Bilety Numer 9... Dostawali je tylko najlepsi z najlepszych. Były na wagę złota, ale nie kupowało się ich za złoto ani inne pieniądze. Trzeba było sobie na nie zasłużyć. Ja niestety nigdy nie miałem klientów, którzy zostaliby tak wyróżnieni. No cóż, może byłem po prostu nieudacznikiem, bo przecież mój... hmm... kolega z biura, Domino, zawsze miał dużo takich klientów.

– Manny! Manny! Pamiętasz jak się spotkaliśmy?

– Zaraz, Glottis! Za chwilkę!

Ten dzień był wyjątkowo paskudny. Był to bowiem Dzień Zmarłych i wszyscy, no prawie wszyscy, pojechali do Świata Żywych, żeby zobaczyć swoich bliskich. Ja nie musiałem nigdzie jechać, nie miałem przecież nikogo. Kiedy siedziałem sobie w biurze, zobaczyłem, że na rurze pocztowej pojawiła się czerwona chorągiewka. W Świecie Żywych szykowała się robota, czyli dużo ofiar masowego zatrucia! To mogła być dla mnie wielka szansa! Miałem rację, ale nawet nie wyobrażałem sobie, jaki będzie to rodzaj szansy!

Zabrałem tylko z biurka karty do gry i szybko pobiegłem do sekretarki, Eve! Uuuu, babe! Była całkiem miła tylko, że...

– Ty czekałeś na Meche! Prawda Manny?

– Pewnie tak, gdzieś w głębi duszy wiedziałem, że niedługo umrze ktoś taki jak ona. Eve powiedziała mi, że w garażu na dole czeka na mnie mój kierowca, czyli mój przewoźnik do Świata Żywych. Wsiadłem do windy, która znajdowała się po lewej stronie korytarza i zjechałem do garażu. Nikogo tam nie było. Poszedłem do budki po drugiej stronie garażu i zabijając czas (zamiast żywych) chciałem pogrzebać w szafce z narzędziami! I wtedy...

– TAK! Wtedy zobaczyłeś najwspanialszego Demona tej ziemi! Zobaczyłeś... Mnie!

– Właśnie, to chciałem powiedzieć. Zobaczyłem najwspanialszego i największego Demona, jakiego widziałem w swoim życiu i nieżyciu. To byłeś ty, Glottis, mój Przyjacielu!

– ...

– Glottis?

– Nie, nic, Manny... Coś mi wpadło do oka, przecież wiesz, że Demony nie płaczą...

– Zapytałem cię o kierowcę i powiedziałeś, że dostał na dzisiejszy dzień wolne! Ale ja musiałem dostać się do Świata Żywych! I wtedy zaproponowałem ci, żebyś został moim kierowcą. Na początku nie chciałeś, ale w końcu stwierdziliśmy, że możesz przerobić samochód i wtedy się do niego zmieścisz. Ale potrzebowałeś zgody szefa!

– Wtedy... jeszcze... byłem.... głupim... Demonem...

– Nie martw się Glottis, każdy popełnia błędy. Ale wtedy byłeś bardzo zdecydowanym Demonem. Musiałem dać ci podpisany przez szefa papierek. Szef oczywiście powiedział Eve przez interkom, że nie chce, żeby ktoś mu przeszkadzał. Musiałem coś wymyślić I to szybko! Kiedyś dobrze na myślenie robiło mi świeże powietrze. Wybrałem się więc na spacer. Daleko na ulicy bawili się przechodnie... Wyglądało na to, że tylko ja kiepsko się czuję...

– Ależ nie, Manny! Ja też kiepsko się czułem! Zjadłem wtedy takie małe, zielone...

– To nie to samo Glottis! Ja czułem się źle w każdej kości mojej struktury! I kiedy tak okrążałem budynek zobaczyłem, że w uliczce ktoś powiesił linę zrobioną z chusteczek! Wdrapałem się na nią i już stałem na samym szczycie budynku Departamentu Śmierci. Teraz wystarczył tylko jeden krok i byłem w środku gabinetu swojego szefa. I co się okazało? Otóż gabinet był pusty! Szef wpadł na genialny pomysł i połączył interkom z komputerem. Dzięki temu szybko rozwiązałem swój problem. Wystarczyło tylko przestawić tekst w komputerze i kazać Eve podpisywać dokumenty. Wróciłem do Eve i pokazałem jej twój papierek. No, a potem jak najszybciej dałem ci ten świstek papieru i mogliśmy jechać...

– I jechaliśmy, i jechaliśmy, a wiatr dmuchał nam we włosy...

– Glottis... jechaliśmy bardzo wolno... pamiętasz?

– A... Tak. A kiedy przyjechaliśmy na miejsce okazało się, że Domino był pierwszy i ... i ... dla nas został już tylko Bruno... i ty go ściąłeś kosą.

– Tak, a Domino przywiózł zakonnicę...

Po powrocie znowu dostało mi się od szefa. I tym razem zapowiedział, że moje dni w Departamencie są policzone jeżeli nie znajdę sobie lepszego klienta! Tego było już za wiele! I tak czułem się jak najgorszy nieudacznik w historii Świata Umarłych. Postanowiłem pójść ponownie na spacer. Na dole spotkałem, a raczej zostałem napadnięty, przez śmiesznego Demona, który rozpaczał, że wrzucamy śmieci do systemu transportującego pocztę. Na ulicy postanowiłem przyjrzeć się festynowi. Nie udało mi się to jednak, bo spotkałem klowna. Ach, kiedyś klowni byli zabawni, opowiadali miłe i śmieszne historyjki, i bawili ludzi... Ten jednak przypominał raczej klowna mordercę. Z fanatycznym uśmiechem bawił się balonami. Poprosiłem go o dwa balony przypominające zdechłego robaka oraz o jeden balonik w kształcie kota. Z pobliskiego straganu zabrałem też chleb. A co tam, może kiedyś się przyda? Nie miałem już nic do roboty... A I złość jakoś mi minęła. Musiałem wrócić do swojego biura. Ale po drodze wpadłem na genialny wręcz pomysł. Postanowiłem przechwycić zlecenie Domina! Nie było to może uczciwe, ale za to mogło okazać się skuteczne! Wiedziałem też jak to zrobić. Napełniłem dwa zdechłe robale specjalną masą, wypływającą z urządzeń znajdujących się w pomieszczeniu na parterze. Pobiegłem do swojego pokoju. Po drodze zauważyłem, że na biurku Eve znajduje się dziwna dziura. Wrzuciłem tam kartę i zauważyłem, że zrobiły się w niej dziurki. Teraz wiedziałem, gdzie na pewno nie pchać paliczków. W swoim pokoju wcisnąłem do rury pocztowej dwa napełnione masą baloniki...

– Manny! To byłeś TY? Zepsułeś pocztę?

– Tak, ale pamiętaj, że cel uświęca środki. Pobiegłem potem do pomieszczenia na dole, w którym demon reperował zepsute urządzenie pocztowe. Zabrałem gaśnicę, a potem pogadałem chwilę z demonem, ale nic nie udało mi się ciekawego dowiedzieć. Przed wyjściem zablokowałem jeszcze drzwi do urządzenia zapadką. Wyszedłem z pomieszczenia i już miałem powlec się do siebie do biura, kiedy zauważyłem, że Demon skończył pracę. Wślizgnąłem się do pokoju. Drzwi do mechanizmu były zablokowane dzięki zapadce. Uruchomiłem pocztę i włożyłem w nią kartę z dziurkami. I wtedy po raz pierwszy zobaczyłem jej imię, Mercedes Colomar... Meche...

– ...

– ...

– ... MANNY! Miałeś opowiadać dalej!

– Oj, przepraszam... Zamyśliłem się. Meche wyglądała na klientkę, która powinna dostać Bilet. Była dobra i krystalicznie uczciwa. Zawiozłem ją więc do swojego biura, ale okazało się, że nie ma dla niej Biletu! Szukałem, szukałem, a w końcu postanowiłem poszukać w innym miejscu. Jak tylko poszedłem do szefa, to dostałem za swoje I nie swoje wi

Krzyczał, że jestem złodziejem, a Meche przeze mnie musiała wyruszyć do innego świata na piechotę i teraz na pewno ktoś już ją sfloryzował. Czułem się paskudnie...

Meche... to moja wina! Do tego wrzucili mnie do komórki w garażu. Zapukałem w drzwi w nadziei, że ktoś mnie usłyszy. I miałem rację. Ktoś wypytywał się o mój stosunek do Departamentu. Co mogłem powiedzieć? Oczywiście tylko to, że wykryję kto stoi za oszustwami popełnianymi przez Departament. Okazało się, że była to dobra odpowiedź. Zostałem uwolniony przez Salvadora, przywódcę tajemniczej organizacji mającej na celu walkę z Depertamentem i jego oszustwami! Zaprowadził mnie do tajnej bazy i zapytał, czy chce się do nich przyłączyć. Pewnie, że chciałem! Zwłaszcza, że jego współtowarzyszką okazała się ... Eve. Powiedziała mi, że nie mogę wyjechać z miasta, bo potrzebują moich zębów do odczytywania danych z komputera. Ale ja musiałem wyjechać! Pierwsze zadanie jakie dostałem było proste. Miałem tylko przynieść jaja gołębi, które Salvadore miał zamiar wychować na żołnierzy rewolucji. Wdrapałem się jeszcze raz na górę budynku. Przy okazji zobaczyłem, że mogę pomyszkować trochę w pokoju Domina. Nie mogłem odmówić sobie przyjemności i powalczyłem trochę z workiem treningowym tego wrednego typa wyobrażając sobie, że walę w jego żuchwę. Kiedy uderzyłem trzeci raz coś spadło z góry. O, dobre sobie, kawałek Domina... Z pokoju zabrałem jeszcze z szuflady świecącą figurkę i wróciłem do liny. Podniosłem ją, przywiązałem do figurki i rzuciłem w kierunku drabinki. W ten sposób szybko wdrapałem się na sam dach. Widok był zapierający dech w żebrach, ale miałem przecież inne zadanie do wykonania. Gołębie nie chciały oddać po dobroci swoich jajek. Tłumaczyłem im wprawdzie, że to dla dobra rewolucji, ale nic z tego! Położyłem więc na wystającym kawałku komina balon, a na to pokruszyłem chlebek. A potem było szur, szur, pach, szurszurszur. No i mogłem zabrać jaja. Przy okazji wróciłem po raz ostatni do komórki w garażu i napełniłem kawałek Domina masą z urządzenia. A potem odcisnąłem na tym kształt swoich zębów... Blee...Pobiegłem szybko do Salvadora, pogadałem z niebieskim okiem w pobliżu jego kryjówki i już byłem w środku. Pozbyłem się jajek oraz odcisku swojego zęba. A potem zostałem odtransportowany przez Salvadora do PETRIFIED FOREST! I porzucony na pastwę własnego losu. Wiedziałem tylko jedno. Że gdzieś tam jest Meche, której wyrządziłem dużą krzywdę i musiałem to naprawić!

– Ależ Manny! Nie byłeś sam! Ja też tam byłem. To znaczy byłem tam, bo mnie wyrzucili z pracy i był tam też nasz pojazd, Bone Wagon.

– A pamiętasz co wtedy zrobiłeś?

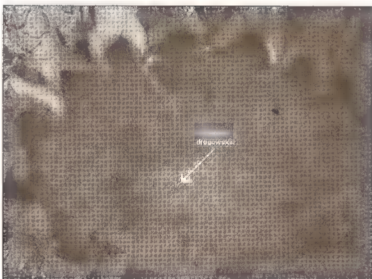
– Eee, tak... wyrzuciłem swoje serce i pająki je zabrały do swojej pajęczyny, ale ty poszedłeś do nich, zabrałeś kość i rzuciłeś ją na pajęczynę, a potem potraktowałeś ją kosą i wtedy zabrałeś moje serce i dałeś mi je, i mogłem chodzić i jeździć, i pojechaliśmy dalej ale nie mogliśmy przejechać przez kamienie i musieliśmy znaleźć coś, dzięki czemu Wagon będzie mógł pokonać przeszkodę. Pojechaliśmy więc do fabryki i zatrzymałeś machinę, a potem ja wdrapałem się na górę, żeby zobaczyć, czy będę mógł jej pomóc w rozpadnięciu się, a wtedy ty podniosłeś rączkę do góry i ja wiem, że nie chciałeś, ale ja bardzo się bujałem, a potem pojeździłeś taczkami po linach i tak je przestawiłeś, że pracowały obie części karuzeli jednocześnie, zarówno po prawej, jak i po lewej stronie. No i w końcu odpadliśmy!

– Eeee... tak, Glottis. Tak mniej więcej było. Mogliśmy już pokonać kamienie. Dojechaliśmy do ogrodzenia z siatki zamkniętego na kłódkę. W środku były...

– Straaaszne potwory, które pokonał mój przyjaciel! Ziejące ogniem bestie!

– Taak, trudno je było zabić, bo zapalały się ogniem od siebie, a zawsze jeden siedział w ukryciu. Zabrałem dużo kości z, nazwijmy to, legowiska potworów, i zaczaiłem się na nie w dróżce obok jeziorka. Poczekałem kiedy jeden potwór usadowi się na urwisku, wrzuciłem kość do wody, a potem czekałem z gaśnicą w ręku, jak potwór wykona skok do wody. Trochę to trwało, bo potrzebowałem więcej praktyki, ale w końcu załatwiłem trzy potwory.

Wróciłem wtedy po ciebie, ale okazało się, że nie możemy przejechać pojazdem, bo musimy otworzyć kłódkę. Trzeba było znaleźć kluczyk. Kiedy cofaliśmy się Wagonem uderzyliśmy w znak i teraz łatwo było go wyjąć. Wysiadłem z pojazdu i chciałem go lepiej przymocować, bo w końcu nie można zostawiać po sobie szkód. Okazało się jednak, że znak jakoś dziwnie się zachowuje. Wirował i wskazywał jeden kierunek. Metodą prób i błędów, wsadzając i wyjmując znak, odkryłem, że pokazuje on jedno miejsce! Było to miejsce w pobliżu środka polany, oddalonej najbardziej na lewo od głównych rozdroży.



Ustawiłem tam znak i wtedy otworzyła się tajemna jaskinia, gdzie znalazłem klucz. Potem otworzyliśmy bramę i pomknęliśmy do portowego miasta, do RUBACAVA!

– A tam zostawiłeś mnie z samochodem i poszedłeś pogadać z Celso. Swoim starym znajomym, któremu kiedyś sprzedałeś laskę do wędrówki do Innego Świata. Chciałeś dostać u niego pracę, ale nie chciał nawet zrobić cię kuchcikiem i pokazał ci zdjęcie żony, na którą czekał, a potem poszedłeś oglądać okolicę i wpadłeś do wody i wyłowił cię z niej kapitan i pokazałeś mu potem zdjęcie żony Celsa, a on powiedział, że odpłynęła z takim jednym facetem.

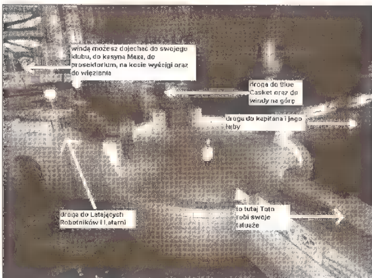
– Dla potwierdzenia tych słów pokazał mi nawet swoje zapiski. A ja pokazałem je Celso. No i miałem pracę! Celso dał mi swoją knajpkę i sam wyruszył szukać żony!

ROK DRUGI

– To były czasy, Manny! Szybko dorobiliśmy się małej fortunki i prowadziliśmy własną knajpkę. A ja siedziałem sobie i grałem na pianinie... Uhuuuu! To były czasy!

– Minął rok, a ja ciągle nie mogłem zapomnieć o Meche. Co robiła teraz? Czy jeszcze istniała? Gdybym tylko wiedział, że jest tak niedaleko...

Wtedy przyszła do mnie Lupe, szatniarka. Powiedziała, że ktoś na mnie czeka. Wybiegłem na dwór jak mogłem najszybciej. Ale to nie była Meche! To było jakieś paskudztwo, które tylko przemawiało jej głosem! Ale daleko, na przystani, ktoś wciągał mo-



ją Meche do statku! Zdołałem zaczepić się na trapie, ale jakaś kobieta wychyliła się ze statku i uderzyła mnie butelką po głowie! I znowu, jak rok temu, wylądowałem w wodzie. I znowu, tak samo jak wtedy, wyłowił mnie z wody kapitan. Historia lubi się powtarzać...

– I nie było Meche...

– Tak Glottis, ale tym razem wiedziałem gdzie jej szukać! Musiałem tylko zaciągnąć się na statek. Pogadałem z kapitanem i powiedział mi, że nie jest to takie łatwe. Okazało się, że na statek możesz się dostać właściwie tylko ty, ale musisz dostać narzędzia do pracy, a ja popłynę tylko wtedy, gdy zrezygnuje z pracy niejaki Naranja. No i musiałem jeszcze dostać kartę związkową. Wszystko to wyglądało na niemal niemożliwe do wykonania, ale przecież stawką było uratowanie Meche! Postanowiłem zabrać się do tego stopniowo. Pobiegłem do naszego kasyna i zabrąłem ze swojego pokoju list od Salvadora. Pisał, że wyhodował już pierwsze gołąbki. Z listu dowiedziałem się też, że sprawcą wszelkich moich nieszczęść jest niejaki Hector LeMans. Z baru, w którym właśnie wykonywałeś najnowsze bluesowe przeboje, zabrałem butelkę ze złotymi opiłkami. Potem wybrałem się do knajpy Blue Casket, prowadzonej przez dziewczynę miejscowego potentata, Olivię. Na głównej sali siedziały dziwnie wyglądające typy, a na ich stoliku leżała książka z hasłami wzywającymi do powstania mas pracowniczych, czy coś w tym stylu. Na początku nie chcieli sprezentować mi książki, ale kiedy pokazałem im list od mojego przyjaciela Salvadore, zupełnie zmienili zdanie. Popularność czasami nie jest taka zła. Potem poszedłem w kierunku kuchni. I wtedy właśnie spotkałem Lolę...

– Biedna Lola... biedna Lola...

– Nie smuć się Glottis. Lola jest na pewno szczęśliwa tam, gdzie jest teraz... Popełniła jeden błąd. Zakochała się w Maxie i dlatego chciała mu udowodnić, że jego Olivia ma romans z jego adwokatem, Nickiem. Zrobiła im zdjęcie, kiedy się całowali. Ale Nick to zauważył i zaczął ją gonić. Dogonił ją i w końcu sfloryzował, ale o tym wtedy jeszcze nie wiedziałem. Zamieniłem parę słów z Olivią, ale muszę przyznać, że denerwowała mnie od samego początku. Wybrałem się do doków. Spotkałem tam Latających Robotników, najniebezpieczniejsze typy w całym mieście. Musiałem jednak dostać od nich narzędzia.

– I co zrobiłeś?

– Dałem jednemu z nich książkę. A potem zaczął głosić wywrotowe hasła. Został aresztowany i zamknięty w więzieniu. Jeżeli chciałem mieć narzędzia, musiałem go uwolnić. A do tego potrzebowałem adwokata. Nie wiedziałem jednak gdzie szukać Nicka. Ostatni raz widziałem go, kiedy wybiegł za Lolą. Trochę zrezygnowany wróciłem do swojego kasyna. Lupe powiedziała mi, że Lola coś dla mnie zostawiła. Podobno był to kluczyk, ale ktoś zdążył przede mną i go zabrał! Potem zajrzałem jeszcze do pomieszczenia, gdzie hazardziści bawili się ruletką. Zamieniłem parę słów ze znanym oszustem Charlie'm. Dostałem, hmm... zdobyłem od niego maszynkę do robienia fałszywych biletów. Wtedy jeszcze nie wiedziałem do czego może mi się to przydać, ale zabrałem ją na wszelki wypadek. Zapytałem także Charliego, czy może zrobić dla mnie fałszywą kartę związkową. Powiedział, że owszem, ale nie za darmo. Mógł to zrobić tylko za walizkę z pieniędzmi, którą schował gdzieś na terenie kocich wyścigów Maxa. Dał mi kartę wstępu dla V.I.P–ów, dzięki której mogłem dostać się do tej jaskini hazardu. Ale kiedy przechodziłem z kartą koło ciebie zauważyłem, że dziwnie się jej przyglądasz. Wyglądało na to, że...

– Odkryłeś moją największą tajemnicę, uuuuuu!! Jestem Demonem–hazardzistą, uuuu. Popędziłem z kartą do Maxa... A kiedy ty tam przyszedłeś przepuściłem już dużo naszych pieniędzy!

– Glottis, już rozmawialiśmy na ten temat. I I wszystko jest w porządku...

– Naprawdę Manny? Naprawdę?

– Tak, Glottis. Zanim dostałem się do Maxa, zajrzałem do korytarza po prawej stronie toru wyścigowego. Przyjrzałem się tabliczce na wypchanym kocie i dowiedziałem się, że zginął w drugim tygodniu wyścigów. A z pomieszczenia obok zabrałem otwieracz do kocich puszek. Kiedy dostałem się do Maxa spotkałem tam Nicka. Siedział i bezczelnie palił papierosy. Podejrzałem, że w papierośnicy ma schowany kluczyk! Od razu wiedziałem, że jest to kluczyk Loli. Pogadałem z nim trochę, a kiedy nie chciał zostać adwokatem robotnika, postanowiłem rozmówić się z nim inaczej. Poszedłem zamienić kilka słów na temat Olivii i Nicka z Maxem. Oczywiście mi nie uwierzył, ale postanowiłem zagrać va bank. Powiedziałem później Nickowi, że mogę szepnąć Maxowi o jego związku z Olivią. Oczywiście udał, że nic go to nie obchodzi, ale szybko pobiegł do Maxa. Chyba chciał się upewnić, że wszystko jest w porządku... I w ten sposób znalazłem się w posiadaniu kluczyka ukrytego w papierośnicy. Teraz zajrzałem do spiżarni. To tutaj znajdowały się zapasy kociego mięsa oraz beczka z winem. Ze stolika zabrałem pipetkę. Otworzyłem drzwi do szafy i czekałem aż wejdzie do niej kelner. Potem szybko zamknąłem drzwi i zablokowałem je kosą. Okazało się, że biedak ma klaustrofobię i przebywanie w ciemnej szafie nie zrobiło mu dobrze. Ale ponieważ dostawy trunków się skończyły przyszedłeś zobaczyć co się dzieje.

– I wypiłem całe wino z beczki... Ale było dobre...

– Dzięki temu mogłem wyciąć otwieraczem na górze beczki dziurę i schować się w niej. W ten sposób wylądowałem w przechowalni wina. Wiedziałem, że gdzieś tutaj powinna być ukryta walizka Charliego. Nie mogłem jej jednak znaleźć i postanowiłem wrócić windą na górę. Okazało się jednak, że między winiarnią i spiżarnią znajduje się ukryty jeszcze jeden pokój. Postanowiłem dostać się do niego za wszelką cenę. Wjechałem do windy podnośnikiem i kiedy przejeżdżaliśmy koło tego poziomu zaczepiłem o sufit zębami maszyny. A potem naciskając na dźwignię podniosłem podnośnik I mogłem przecisnąć się do walizki. Okazało się jednak, że była ona pełna Biletów! Coś mi tutaj nieładnie pachniało! Charlie zabrał walizkę i dał mi fałszywą kartę. Dobre i to, ale wiedziałem, że zostałem oszukany.

Nie miałem jednak czasu na takie rozmyślania. Musiałem znaleźć Lolę. Czyli musiałem wyjąć kluczyk z papierośnicy. Przydałby mi się do tego mały wybuch... Od razu pomyślałem o Carli, która pracowała jako ochroniarz. Pokazałem jej papierośnicę, napominając mimochodem, że znalazłem ją pod jej biurkiem. Carla wrzuciła papierośnicę do rozbrajacza bomb i wkrótce miałem kluczyk. Panienka była wyraźnie zainteresowana moją skromną osobą... I miała ochotę na osobistą rewizję. Musiałem tylko mieć coś skutecznie wywołującego alarm. Przed przejściem przez barierkę napiłem się więc mojego napoju ze złotymi opiłkami. Rację mają ci, którzy twierdzą, że złoto czyni cuda. Dostałem się na zaplecze, ale rozgniewałem szybko Carlę kilkoma niezbyt miłymi uwagami. Szybko zauważyła, że mam większą ochotę na jej wykrywacz metalu niż na nią. Ponieważ zawsze szybciej coś robiła niż myślała, wyrzuciła przedmiot przez okno. Wpadł oczywiście do piasku dla kotów. Blee... Nie miałem najmniejszej ochoty się w nim babrać. Dobrze, że miałem swoją kosę.

Teraz musiałem znaleźć drzwi, które pasowały do kluczyka. O ile dobrze pamiętałem, taki zamek był chyba w latarni. Po drodze zajrzałem jeszcze do Blue Casket i nabrałem do pipetki brudnej wody ze zlewu w kuchni.

A potem pobiegłem do latarni.

– Biedna Lola...

– Tak, znalazłem tam Lolę. Była ciężko ranna i za chwilę uległa floryzacji. Biedna Lola, zgubiła ją miłość do niewłaściwych facetów... Został tylko po niej dziwny papier z numerkiem. Coś mi to przypominało! Ależ tak! Najnowszy system wieszania ubrań Lupe. W kasynie okazało się, że mam rację. Lupe oddała mi w zamian za papier ubranie Loli. Ale nie było w nim zdjęcia tylko kolejny papier z numerkiem oraz z napisem "kotwica". Od razu skojarzyło mi się to z Toto, specem od tatuaży. Pobiegłem do jego pracowni i okazało się, że

los zaczął mi sprzyjać. U Tota siedział Naranja i poddawał się miłemu zabiegowi, który wytrzymywał chyba tylko dzięki butelce zabójczo wyglądającego trunku. Teraz miałem szansę, żeby wyeliminować i tego konkurenta. Otworzyłem drzwi do lodówki i zablokowałem je szufladą. Potem szybko pobiegłem do butelki Naranji i korzystając z zamieszania, jakie spowodowała moja działalność, wylałem do niej z pipety wodę ze zlewu. Mój przyjaciel zakończył ten dzień kompletnie spity, na brudnym łóżku u Toto. Nie omieszkałem przeszukać jego ubrania I znalazłem w nim nieśmiertelnik z nazwiskiem. Potem pokazałem Toto papierek. Okazało się, że miałem rację. Lola ukryła u niego zdjęcie. Nie było to jednak to zdjęcie, którego szukałem już tyle godzin. Był jednak na nim tor wyścigowy z numerem 6. Być może Lola ukryła to najważniejsze zdjęcie w miejscu, gdzie przyjmowano zakłady? Pobiegłem do okienka z zakładami, ale wcześniej postanowiłem pozbyć się Naranji. W kostnicy dałem pracownikowi najpierw wykrywacz metalu, a potem podrzuciłem nieśmiertelnik. Nie byłem więc wcale zdziwiony, kiedy okazało się, że jeden z floryzowanych to Naranja. Pobiegłem do budki i wydrukowałem sobie fałszywy bilet, korzystając z zabawki od Charliego. Wpisałem na nim tydzień drugi, tor szósty, a dzień wtorek (Tuesday).

– A dlaczego? Bo w ten dzień można było zagarnąć czapeczkę.

– Aha... A potem dałeś bilet facetowi w drugim okienku i dostałeś zdjęcie Olivii i tego faceta, a potem pokazałeś Nickowi zdjęcie, a on pomógł uwolnić robotnika. A potem uderzyłeś go w zęby!

– Tak, miał bardzo twarde zęby. Ale należało mu się za Lolę. Zostało mi jeszcze jedno, najtrudniejsze zadanie. Zupełnie nie wiedziałem jak wyciągnąć cię z jaskini hazardu, zwłaszcza, że grałeś na kredyt dzięki naszym wspólnym interesom! Jedynym ratunkiem była plajta naszego kasyna! Pobiegłem więc do swojego pokoju i otworzyłem tajną zabawkę, dzięki której mogłem kierować ruchami kuleczki w ruletce. Kiedy już zapaliło się światełko przestawiłem kulkę za pomocą magnesu. To niezbyt spodobało się szefowi policji, który właśnie zamierzał wygrać. No i tak skończyło się nasze szefowanie w kasynie, ale mogliśmy wypłynąć w pościg za Meche.

ROK TRZECI

– I znowu dorobiliśmy się. Teraz byłem kapitanem naszej łajby, a ty zajmowałeś się mechaniką. Niestety nie było nam dane cieszyć się szczęściem. Agenci Hectora namierzyli nas i sfloryzowali naszą załogę. Uratowałeś mnie, wciągając do maszynowni...

– A ty uratowałeś nas kiedy najpierw podniosłeś obie kotwice, a potem przechyliłeś statek na prawą burtę i opuściłeś lewą kotwicę. No i tak samo zrobiłeś z lewą stroną i prawą kotwicą. A potem podniosłeś lewą kotwicę i zaczepiłeś je kosą. Później opuściłeś prawą kotwicę i przedarło nas na pół. A potem wystartowaliśmy! I bach, płynęliśmy na połowie statku. Szkoda tylko, że nie długo, bo potem poszliśmy na dno. Było ciemno, niemiło i...

– Musieliśmy się wydostać. Całe szczęście, że spotkaliśmy śmieszną istotę ze światłem przyczepionym do plecaka. Ustawiłem się z boku, przy samej granicy światła, a potem złapałem go i skierowałem do ciebie. No i mieliśmy światło. Dzięki temu trafiliśmy do legendarnej Perły, okrętu podwodnego, który jednak na razie nie był dostępny, bo jego właścicielką była potężna ośmiornica. Mogliśmy się oczywiście wkraść do okrętu niepostrzeżenie, ale światło ludzika udaremniało wszelkie takie próby. Udało się go jednak zwabić w pobliże kamienia z mackami i w ten sposób mogliśmy dostać się na pokład okrętu. I tak znaleźliśmy się na Końcu Świata, w miejscu gdzie kończyły się wszelkie nadzieje. Pobiegłem do windy i pojechałem na górę. Dostałem się do wielkiego pomieszczenia, gdzie była Ona. Mówiła coś o pułapce, ale ja nic nie rozumiałem aż do czasu kiedy pojawił się Domino! To była pułapka! A on sugerował jeszcze, że jesteśmy przyjaciółmi. A potem, potem wyrzucił cię do wody!

– Ale ja wylądowałem na statku!

– Tylko, że ja o tym nic nie wiedziałem... Kiedy się ocknąłem siedziałem w małym pokoju z Aniołkami w klatce. Na nic zdały się moje zapewnienia, że jestem pozytywnym bohaterem! Nawet kiedy obiecałem im pomóc i chciałem dostać mały młoteczek, dostałem go a raczej nim w czaszkę. Kiedy wróciłem do pokoju Meche powiedziała...

– Witaj ukochany!!!

– Nieee, powiedziała: Ty zdrajco! W pewnym stopniu miała rację, to przecież ja wpakowałem ją w te kłopoty. Ale przecież nie byłem nic winien temu, że Domino i Hector uknuli sprytny spisek. Niestety, nie dała się przekonać. Powiedziała, że przekonać ją może tylko broń. Ale skąd miałem wziąć broń? Trwaliśmy tak w milczeniu, a ona paliła papierosa. Chciałem strząsnąć popiół z mojego i zabrałem jej popielniczkę w momencie kiedy po nią sięgała. To tylko zwiększyło jej niezadowolenie. Wypaliła sobie dziurkę w pończochach! I musiała je wyrzucić do kosza. Zabrałem pończochy na pamiątkę. Wiem, to dziwne, ale chciałem mieć je przy sobie. Jak się później okazało – bardzo słusznie. Na dole kopalni spotkałem ludzika ze światłem. Wymieniłem się z nim na wiertarkę za młoteczek oraz dostałem pistolet za pończochy. I kto tutaj jest bardziej nienormalny? Szybko pobiegłem do Meche i dałem jej pistolet. Nie trzeba było tego robić. Okazało się bowiem, że chce go wykorzystać do sfloryzowania mnie, a kiedy się okazało kto jest tym złym facetem do unieszkodliwienia Domino! Niestety nie udało się i wylądowała zamknięta za drzwiami, jakby prosto z koszmaru włamywacza. Najpierw załatwiłem je trochę wiertarką, potem przyjrzałem się odsłoniętym w ten sposób klockom blokującym zamek. Ustawiłem je tak, żeby została szpara po prawej stronie zamka. Włożyłem w niego kosę i pociągnąłem za rączkę. Byłem w środku, tylko że Meche gdzieś się schowała. Ale gdzie? Zamknąłem drzwi i użyłem kosy na miejscu nad drzwiami! Znalazłem sekretny pokój oraz Meche. Ale nie mogłem otworzyć już drzwi. W sekretnym pokoju przeciąłem kosą instalacje wodne na suficie, odkręciłem wodę, a potem zakręciłem ją i obserwowałem, którędy ucieka woda. Potem przydźwigałem na ten kafelek wielki topór i uderzyłem nim w tym miejscu. A potem mogliśmy wydostać się przez rurę na plażę. Teraz musiałem tylko znaleźć środek transportu. Najpierw zabrałem się do wielkiej maszyny, która stała na wzniesieniu. Wsiadłem do niej, opuściłem w dół kończynę machiny, która upadła na plażę. Wysiadłem i potraktowałem szczęki urządzenia wiertarką. Miałem już sam łańcuch. Pojechałem na drugą stronę kopalni i tutaj też opuściłem łańcuch robiąc jeszcze większe zniszczenia. Podniosłem łańcuch, a potem opuściłem go jeszcze raz. Następnie zszedłem na dół i zmieniłem bieg taśmy, tak żeby teraz posuwała się ona do góry. Następnie zmieniłem jej bieg jeszcze raz, tym razem do dołu i znowu wsiadłem do swojej maszyny. Teraz wystarczyło wyciągnąć łańcuch, na którego końcu byłeś ty...

– Tak, ja i nasz nowy statek! Teraz mogliśmy wszyscy uciec przed Domino. Dogonił nas wprawdzie, ale pokonałeś go sprytem, uderzając w czasie pojedynku w oko ośmiornicy, a nie w Domino. I tak wessał go nasz statek!

ROK CZWARTY

– Wydawało się, że to koniec naszych kłopotów. Doszliśmy do bramy Innego Świata. Okazało się jednak, że nie możemy się do niego dostać, bo zostaliśmy oskarżeni o kradzież Biletów! Musieliśmy udowodnić naszą niewinność! Ale jak? A do tego ciężko zachorowałeś!

– Tak, byłem bardzo chory, a to wszystko dlatego, że tak dawno nie jeździłem samochodem! Nie czułem prędkości!

– Zanim cię znalazłem zwiedziłem okolicę, spotkałem między innymi Bruna Martineza, który dał mi kubek z substancją konserwującą, a także naszego przyjaciela ze światełkiem.

Obaj ruszyli na spotkanie swojego przeznaczenia. Dostałem też list od Hectora, w którym groził, że na pewno mnie dostanie w swoje paliczki! Brr! A ja znalazłem ciebie. Mamrotałeś coś o paliwie do nowego pojazdu, który może cię uleczyć. Zabrałem się więc do robienia tego paliwa. U Demonków znalazłem wieszadełko, na którym powiesiłem kubek. Potem wyjąłem z szuflady czystą ściereczkę, zamoczyłem ją w oleju i włożyłem do tostera. Ale było fajnie! Zresztą sprawdziło się to, co kiedyś opowiadał naprawiający pocztę w Departamencie Śmierci Demon. Mieliśmy już paliwo i wyruszyliśmy do Rubacavy.

– A ja jak poczułem wiatr we włosach, to od razu lepiej się poczułem!

– Ale prawdziwe atrakcje dopiero na ciebie czekały. W Rubacavie musieliśmy przesiąść się do Wagonu, bo nasz poprzedni środek lokomocji miał drobny wypadek. Okazało się jednak, że ktoś podłożył nam bombę pod pojazd. I zabezpieczył ją misternie ułożoną układanką z domina. Ciekawe kto to mógł być... Musiałem coś wymyślić i to szybko. Miasto zmieniło się bardzo w ciągu tych dwóch lat. Mieszkał tu jeszcze pan kapitan. Kiedy dowiedział się, że wyłowiliśmy z głębin jego stary statek, od razu do niego pobiegł. Dzięki temu mogłem zabrać mu miniaturowy statek w butelce. W mieście mieszkał także stary Toto, od którego zabrałem z apteczki butelkę z nitrogliceryną. Jakieś lekarstwa zawsze się przydadzą. Niezbyt ucieszył mnie widok Olivii w Blue Castet. Chciała koniecznie, żebym ją zabrał ze sobą. Napełniłem butelkę płynem z kuchni i pobiegłem do was.

– A ja wypiłem to świństwo i koniecznie musiałem skosztować reszty. A jak wróciłem to zwymiotowałem całą demonią żelatynę na domino, kiedy powiedziałeś mi o szynce. A potem ty polałeś żelatynę płynem od Toto, odpaliłeś bombę i mogliśmy wracać do domu! Ale po co ta baba?

– Obiecałem Olivii, że ją zabiorę, a ja zawsze dotrzymuję słowa! Nie wiem jak by się skończyła dla nas cała ta przygoda, gdyby nie fakt, że na brzegu Lasu porwał nas Salvadore i jego drużyna. Znaleźliśmy się w jego kwaterze. Wyglądało na to, że Hector i Salvadore rozkręcili interesy. Jeden miał wielkie kasyno, a drugi niezłą konspirację. Tym razem było jednak 100:99 dla Hectora, bo zastawił pułapkę na jednego z żołnierzy Salvadore i nieźle go pokaleczył. Jednak Wódz zdołał uratować swojego człowieka, kosztem dużej części jego kośćca. Nadeszła godzina ostatecznego rozprawienia się z Hectorem! Olivia i Salvadore poszli go poszukać, a ja zostałem z Eve i z Meche. Porozmawiałem z moją ukochaną i ona też poszła na górę, żeby śledzić naszego największego wroga. Zabrałem z ciała żołnierza rękę. Poszperałem w koszu i dostałem zdjęcie nieszczęśliwca. Postanowiłem wysłać osobistemu Ogrodnikowi Hectora przesyłkę...

– Temu Strasznemu Ogrodnikowi?

– Tak, właśnie jemu! Dałem list oraz zdjęcie gołąbkowi pocztowemu. Na ekranie mogłem oglądać jak wpłynęło to na psychikę Ogrodnika. Potem wybrałem się na górę. Na najwyższym poziomie dwóch pacanów w dziwnych przebraniach rozmawiało o sztuce. Tak im się przynajmniej wydawało. Postanowiłem ostudzić ich zapał. Złapałem dzbanek do kawy, wdrapałem się na drabinkę nad nimi i wylałem kawę. Trochę się zdenerwowali i miałem ich z głowy. Na górze wsadziłem jeszcze kończynę żołnierza do puszki i miałem już coś w rodzaju rozpylacza kości. Na dole udałem się do przebieralni, zrobili mi tam specjalny makijaż. Teraz nawet Meche miałaby kłopoty z rozpoznaniem mnie. Spokojnie mogłem udać się do kasyna. Spotkałem tam żołnierza, którego wcześniej uratował Salvadore. Obrabiał dla niego jednorękiego bandytę. Była tam też Meche, ale musiałem rozmawiać z nią dwa razy zanim mnie poznała! Obserwowała grę Charliego, który obiecał jej, że wyjdzie z nią jeżeli wygra. Potrzebowałem jego stroju więc zakryłem go prześcieradłem od Meche, a potem szybko poprosiłem żołnierza, żeby wygrał na maszynie Charliego. Dzięki temu mogłem przebrać się w łazience w strój, w którym mogłem dostać się do Hectora. Potrzebowałem

jednak broni. Ruszyłem na poszukiwania Ogrodnika, szkieletu, który był najprawdopodobniej właścicielem niezłego arsenału.

– A ja czekałem na ciebie na poziomie nad kwaterą tego śmiesznego faceta z wąsikami! Ja i nasz Bone Wagon. Zabrałeś mi pilot obsługujący podnośnik pojazdu I poszedłeś do dalekich jaskiń. A co tam robiłeś?

– W jaskini blisko wejścia utorowałem sobie drogę rozpylaczem. Już widziałem sklep Ogrodnika, kiedy pojawił się wielki krokodyl. Ale i z nim daliśmy sobie radę. Podniosłem pilotem Wagon, potem zeskoczyłem na balkonik, pobiegłem na jego drugi koniec i kiedy krokodyl się odwrócił, opuściłem Wagon, przygniatając mu ogon. Ogrodnik nie chciał współpracować, biorąc mnie za Hectora. Ze strachu wszystko mu się poprzewracało w czaszce. Natomiast chętnie dał mi broń i rozpylacz kwiatowy, kiedy zdjąłem kosą taśmę oklejającą dzwonek przy drzwiach i wkroczyłem do sklepu jako klient. Teraz byłem gotowy na spotkanie z Hectorem. Przy drzwiach do jego apartamentów rozmówiłem się jeszcze z ochroniarzem i odpowiedziałem na jego pytanie. Odpowiedzią była ostatnia liczba, którą pokazywano na tablicy za moimi plecami. W środku spotkałem Celsa i jego żonę. A więc w końcu ją znalazł. Chcieli nielegalnie kupić Bilety. Opowiedziałem im, że przysyła mnie Hector i że normalna podróż do Innego Świata jest okropna. Zostali klientami Hectora, a ja w nagrodę dostałem pracę w ... Departamencie Śmierci...

Przyszedł czas, żeby się ujawnić. Dlaczego jednak nie zdziwił mnie fakt, że kiedy Hector zobaczył kim naprawdę jestem, postanowił zwiać? Spadł jednak z dachu. A ja potrzebowałem walizki z Biletami, która wylądowała na drugim dachu. Do szczeliny w figurze na dachu wsypałem trochę rozpylacza kości, a potem rozpylacza kwiatowego i dzięki temu zostałem właścicielem walizki.

– I dałeś ją Meche, I się pożegnaliśmy, i miała odjechać, a wtedy pojawiło się to latające paskudztwo z kościaną głową i zaatakowało Meche, i ona rzuciła ci walizkę, I wtedy przyjechała Olivia i myślałeś, że ona chce nam pomóc i wsiadłeś do środka, a ona była zdrajczynią i... a nie mówiłem?

– Zaraz, zaraz, Glottis. Po kolei. Olivia faktycznie była zdrajczynią. A w samochodzie miała czaszkę Salvadore, którego oszukała. Była dziewczyną Hectora! Wywiozła mnie daleko do swojego chłopaka, w miejsce gdzie leżało wiele jego ofiar... Ja miałem być kolejną. Postrzelił mnie, ale polałem ranę nitrogliceryną i to mnie uratowało. Kiedy wróciłem do samochodu, Olivia była zajęta szukaniem w walizce swojego Biletu. Porozmawiałem z czaszką Salvadore. Powiedział mi, że broń jest w bagażniku, ale klucz gdzieś przy jego szkielecie, który zakopany jest na tyłach szklarni. W chwilę później Salvadore oddał swoje istnienie zabijając także Olivię. Zabrałem jego bilet i dzięki temu znalazłem na tyłach szklarni resztę Salvadore. Kluczykiem otworzyłem bagażnik i zabrałem broń. Próbowałem sfloryzować Hectora, ale nieźle strzelał. Wstrzyknąłem więc truciznę z nabojów do zbiornika z wodą, który stał u stóp góry. A potem wystarczyło tylko otworzyć drzwi do szklarni...

WIECZNOŚĆ

– Manny...

– Compadre...

– Wiesz, że nie mogę z tobą jechać do Innego Świata... Jestem Demonem tej ziemi i tutaj zostanę...

– Ale będzie mi ciebie bardzo brakowało...

– Ja też będę tęsknił... Zobacz, Meche czeka! I pociąg niedługo odjedzie! Hej Manny! Przecież szkielety nie płaczą...


WITAJ, CHŁOPIE. CO CIEBIE DO MNIE SPROWADZA ?

Sens życia według Krupika

Uwaga! Ten tekst ma coś wspólnego z grą pt. MONTY PYTHON'S THE MEANING OF LIFE. Niewiele, ale muszę się zabezpieczyć przed oskarżeniami, że nie wymyśliłam tego wszystkiego sama. W pewnym stopniu jest to prawda. Otóż mój Sens życia powstał dzięki wielu ludziom. Najważniejszą rolę odegrali w nim moi Rodzice, bez których mojego Sensu po prostu by nie było.



Na samym początku powiem prawdę. No więc prawda jest taka, że ja nawet nie mam gry, o której będę wspominała. Żadne coooo? Po prostu! Nie mam. Miałam, ale zawirowania w moim życiorysie pozbawiły mnie jej na zawsze. Ubolewam bardzo. Nie z powodu zawirowań mojego życiorysu. Ubolewam nad faktem nie posiadania tej fajnej gry, o której zamierzam wspominać. No dobrze, staram się nie powtarzać, ale jest to dla mnie pewien problem. Jest właśnie 2.30 i drugą noc nie śpię. Nie ma sprawy! Zdążyłam się już przyzwyczaić. Skoro Jim Morrison i Janis Joplin zdołali przeżyć tyle lat, to ja też pewnie do tego wieku zdołam dociągnąć.

Uwaga, będzie Warning!

WARNING numer 1! Jeżeli jesteś fanem grupy Monty Python, to czytaj dalej. Jeżeli nie jesteś fanem tej grupy i uważasz, że wszystkiemu są winni obcokrajowcy, kobiety oraz cykliści, to też nie zawracaj sobie głowy! Jeżeli idąc po ulicy patrzysz tylko, czy ktoś na ciebie krzywo nie spojrzał, albo nie uśmiechnął się z ironią, to zacznij czytać inny rozdział. Na przykład ten o horrorze. Życie człowieka, który nie potrafi się śmiać sam z siebie, zadręczając przy tym wszystkich dookoła i nie jest tolerancyjny, to przecież horror! Z tym wszystkim walczyli właśnie członkowie MP. Ale ty oczywiście będziesz czytał dalej, bo nie zaliczasz się do dwóch wymienionych wyżej grup.

WARNING numer 2! Wszystkie postacie występujące w moim tekście są fikcyjne i ich jakiekolwiek podobieństwo do istniejących osób może być tylko dziełem przypadku. Nie dotyczy to oczywiście członków grupy MP, bo oni istnieją naprawdę. A przynajmniej niektórzy istnieli.

Jeżeli nie lubisz MP, bo nigdy ■ nich nie słyszałeś, to zostań ze mną jeszcze chwilkę. Być może ich znienawidzisz. A od nienawiści do miłości jeden krok, jak mawia poeta.

No dobrze, trzeba zacząć bolesny proces tworzenia. Czy już wspominałam, że jej... Zaraz, muszę sobie przescrollować ekran. Wspominałam.

Problem polega na tym, że gdybym nawet miała tę grę i gdybym nawet w nią grała, to dokładnego opisu i tak bym nie zrobiła. Gra jest bowiem bardzo, ale to bardzo długa i należy do gatunku tzw. klikajek. Przeklikanie jej sporej części zajęło mi... Oczywiście, że jej nie mam, tak mi się tylko wymskło. Najłatwiej gra się w MP:TMOL, jeżeli zna się na pamięć film i wszystkie jego sceny. Tak, tak, ta zbieżność tytułów nie jest przypadkowa! Gra SENS ŻYCIA WEDŁUG MONTY PYTHONA powstała na podstawie filmu o takim samym tytule. Zadziwiające, prawda?

WARNING! Proszę teraz wszystkich fanatyków MP o opuszczenie sali. Proszę o nie wczytywanie się w następny fragment tekstu i nie łapanie mnie za słówka. Jesteśmy w końcu tylko ludźmi i już powoli mam dosyć tego, że ktoś chce mi udowodnić, że jestem głupia. Każdy popełnia błędy. I każdy krytykuje. Czego jednak za dużo, to nie działa zdrowo.

Oświadczam właśnie, że CELOWO popełniłam w tym tekście masę, powtarzam masę, błędów. Przedmioty nie nazywają się tak jak powinny, mimo że każdy wie, o co chodzi. Nazwy miejsc są podane na końcu po angielsku, a przecież mogłam zdobyć się na użycie jakiś mądrych i oryginalnych tłumaczeń. Dlaczego tak zrobiłam? Po pierwsze dlatego, że jest to rozdział poświęcony grupie Monty Python. Nie byłabym zadowolona pisząc o nich w inny sposób. I do tego Chapman przewróciłby się w urnie! Po drugie, chciałabym sprawić przyjemność wszystkim tym, którzy z dziką rozkoszą wynajdują wszędzie różne błędy i mogą pisać na ich temat do autora! Jestem pewna, że bez tego ich życie nie byłoby spełnione. Przynajmniej wnioskuję tak z ich zaciekłości w tropieniu prawdy!

No dobrze. Teraz zajmę się na krótką chwilę opisem tego Sensu życia.

Jak już napisałam wcześniej, w życiu często zachowujemy się jak maniacy ogarnięci potrzebą szybkiego załatwiania spraw oraz sprawdzania jak wszystko działa. Jeżeli nie wsadzisz ręki w ogień, to zapewne nie uwierzysz, że parzy. Jeżeli grasz z początkującymi kolegami np. w Heroes Of Might And Magic i chcesz ich unieszkodliwić, to powiedz na przykład tak: nie wchodź na ten statek, bo jest tam pełno widm. Masz jak w banku, że wejdzie i zginie. Tak samo jest w Sensie. Trzeba eksplorować, eksplorować wszystko samemu. Klikać na wszystko co się da, czasami nawet kilka razy.

W życiu większość z nas przechodzi przez sześć okresów. Zwykle jest to sześć okresów. Zaczyna się od śmierci. Nie, zaraz, coś nie tak... Ile widzimy palców? Trzy, hmmm... Późno już.

No, więc zaczyna się od urodzin, gdzie rodzisz się wśród skomplikowanej maszynerii, robiącej beep. Potem szybko przebiega się przez wszystkie pozostałe okresy. No, a na końcu dochodzi się do śmierci.

A teraz pytanko testowe.

Czy wiesz jak wygląda doświadczenie badające odruchy bezwarunkowe u miłośnika przygodówek? Otóż do tego doświadczenia potrzebny jest gracz sztuk jeden, który gra już od kilku lat i skończył już wiele przygodówek. Powinien także ukończyć bez cheatowania RIPPERA i BLACK DAHLIĘ. No więc dajemy badanemu do ręki MP:TMOL i każemy ukończyć poziom zwany Śmiercią. Na końcu znajduje się tam maszyna z mikserami oraz miseczka. Do dyspozycji dajemy badanemu kilka przedmiotów, zebranych w poprzednich etapach. I jakie są wyniki? Dziewięciu na dziesięciu graczy dawaj miksować, mieszać i łączyć w różnej kolejności efekt miksowania. No i co? No i figa! Okazuje się bowiem, że wszystkie rzeczy trzeba po prostu wrzucić do miski. Jak mówił Bond, James Bond: nie mieszane, lekko wstrząśnięte.

Skoro już wiecie, jak się to wszystko kończy, to posłuchajcie jeszcze cierpliwie kilku rad (wynikających oczywiście tylko z mojego doświadczenia życiowego):

– Za pensa można kupić w sklepie prezerwatywę, a potem można ją ofiarować komuś w prezencie, np. żonie protestanta.

– Odpowiadanie mądrze na pytania w szkole może skończyć się bardzo źle. Otóż możesz już do końca kariery mieć opinię lizusa, albo dostać nagrodę np. butlę oleju. Ta dru-



ga ewentualność jest o wiele lepsza od pierwszej, bo olej można dać do wypicia koledze, a pustą butelkę napełnić w fontannie. Złote rybki na pewno się ucieszą!

– w krzakach zwykle można znaleźć coś bardzo ciekawego, np. Rękę Boga. Cały problem polega na tym, żeby wiedzieć gdzie szukać i o jakiej porze dnia. Taka ręka może się bardzo przydać, np. do potraktowania nią żołnierza, który wzruszony tym aktem może zacząć popełniać wiele nieprzemyślanych decyzji, np. oddać nogę. To z kolei może wpłynąć w dziwny sposób na ciebie, w końcu nie codziennie dostaje się nogę w prezencie. No i możesz ją oddać w namiocie przykładając do kikuta (żeby zobaczyć, czy przyrośnie).

– Uwaga związana z sielskim życiem na łonie przyrody: krowom smakuje sianko.

– Nigdy nie wiadomo, jakie rzeczy mogą się przydać. Na przykład wątróbka. Dzięki niej można dostać odkurzacz. A porządki od czasu do czasu trzeba robić, warto posprzątać nie tylko w lodówce, ale także w Kosmosie.

– Jeżeli już jesteśmy przy jedzeniu, to warto powiedzieć, że naczynia zwykle mają różną wagę. Ta wiedza przyda nam się kiedy będziemy wydawali przyjęcie z rzucaniem tortem, ale także podczas balansowania różnymi naczyniami. Oczywiście wiele zależy od producenta. Naczynia z trójkątem ważą 1, z kwadratem 2, kołem 3, a prostokątem 4.

PRZERWA

A teraz sobie właśnie przypomniałam, że chciałam coś napisać o grupie Monty Python.

Najpierw trzeba zapamiętać jak pisać nazwę grupy. No więc w pierwszym słowie, czyli w MONTY, nie ma żadnego H, nie ma żadnej Haliny, czy Herbaty. Po prostu nie ma! I Honoraty też nie. A w wyrazie PYTHON taka litera się już znajduje, H jak Halina, Herbata, czy Honorata. Myślę, że ten bolesny fragment mamy już za sobą.

Monty Python powstał w okolicach lat 60–tych naszej ery. Grupa składała się z pięciu chłopa z Wysp Brytyjskich i jednego rodzynka zza Wielkiej Wody. Byli to Graham Chapman, John Cleese, Eric Idle, Terry Jones, Michael Palin oraz Terry Gilliam, w roli Przybysza. Piątego października 1969 roku nadano w telewizji pierwszy odcinek Latającego Cyrku Monty Pythona, który oczywiście tworzyli członkowie MP. O tym programie można pisać długo i namiętnie, a na jego temat wylano już na papier wiele słów zarówno krytyki, jak i pochwały. Jedno jest pewne. Wobec MP nie można być obojętnym. Można ich albo kochać, albo nienawidzić. Nie każdemu przypadł do gustu specyficzny humor tej grupy, wyśmiewanie się ze wszystkiego i wszystkich, nie uznawanie żadnych świętości.

KONIEC PRZERWY

W naszym życiu przychodzą takie chwile, w których musimy zdecydować, czy podążamy drogą życia materialnego (śpiew, wino i mężczyźni), czy drogą duchową (też śpiew, wino i mężczyźni, tylko jakby w trochę innej odmianie). Można też wybrać dentystę, ale o tym później.

Jeżeli chcesz wybrać drogę materialną, to przeczytaj poniższe rady.

– Koniecznie wybierz się do Muzeum, żeby pooglądać jakie można mieć wspaniałe rzeczy, jeżeli jest się bogatym (i utwierdzić w przekonaniu dobrze wybranej drogi życiowej). Jak nikt nie patrzy zabierz sobie coś, ale niezbyt cennego, może np. słuchawki i sondę? Potem poudawaj, że interesuje cię jednak sztuka i zajmij się obrazem np. marynistycznym. Zawsze będziesz mógł potem wygłaszać na Bardzo Ważnych Przyjęciach uwagi typu, jaki to piękny ocean!

– Kiedy masz wykonać jakąś pracę, to nie przemęczaj się zbytnio. Jeżeli wpadł ci do wody np. biustonosz, to do jego wydostania użyj sondy, która może pomóc ci usunąć kamienie z oceanu. A jak już jesteś blisko głębin, to nie zapomnij sprawdzić, czy faktycznie można się wzbogacić na wydobywaniu skarbów. Podobno gdzieś tam głęboko można znaleźć sławną Victrolę.

– Fortunę można zdobyć także w miejscach rozpusty i hazardu, ale najczęściej nie grając, lecz posiadając spelunkę. Albo prowadząc handel zamienny ze spłukanymi do reszty biedakami. Można np. wymienić biustonosz na piłę łańcuchową, dostać truskawki, a także zaprzyjaźnić się ze sprzedawcą, który może ci towarzyszyć w podróży i nosić twoje bagaże.

– Kiedy masz już się zająć religiami (dla ciebie najważniejszy powinien być bóg mamony) to ostukaj wszystkie budynki, które spotkałeś w miejscu kultu, np. w Religiach Świata, nigdy nie wiadomo jaki rodzaj kultu wyznają ich mieszkańcy. Jeżeli będą ci ofiarowali kogoś do zajmowania się twoimi interesami z bóstwem, to go zabierz. Potem możesz spokojnie przepuścić kościoły przez maszynę.

– Procentuje też pokazywanie wszem i wobec, że się jest miłośnikiem przyrody i ekologiem. Możesz to robić w różny sposób, np. zabierając swoim pracownikom ręczniczki do wycierania rąk w ubikacji oraz wydzielając im kartki do drukarki, twierdząc, że w ten sposób ratujesz (oczywiście oprócz twojego portfela, ale tego im nie mów) także lasy amazońskie. Ale nie rób tego za często, bo staniesz się ofiarą pośmiewiska! A co trzeba robić, jak nikt nie widzi? Znajdź ładne miejsce w okolicy. Musi tam być dużo okazów przyrody. Piłą zetnij zarośla, zadzwoń po napalm, a na ruinach użyj Victrolę (może zwabi tutaj jakieś cywilizowane życie). Potem zajmij się fauną. Zakonnik niech zaopiekuje się foczką, a jeżeli przyplącze się jakiś widz, to przekup go np. truskawkami. Nie zapomnij też zabrać jedynego okazu wymierającego gatunku, np. Konia Pantomimy (zawsze możesz go sprzedać). No, a potem postaw na oczyszczonym z wszelkiego plugastwa terenie swoje budynki i nie zapomnij zabrać ze sobą urzędasa. Po co? Oczywiście po to, żeby go potem męczyć w sprawie zużytych ręczniczków i papieru do drukarki.

– A kiedy znudzi ci się już urzędas, to wrzuć go oceanu. Podobno znajduje się tam sławny Crimson Permanent, którego załoga jest nawet bardziej skuteczna w wykańczaniu urzędasów niż ty i cała twoja rodzina.

– Może się okazać, że posiadanie konia jest fajne, ale nikt go nie chce od ciebie kupić. No, a przynajmniej za taką cenę. Możesz go wystawić w Muzeum na postumencie, przy okazji możesz (jeżeli nikt nie widzi) zmusić sprzedawcę, żeby otworzył dla ciebie sejf muzealny.

– Często doglądaj jak rozwija się twój interes, zwłaszcza ten nowy. Zajrzyj do miejsca, gdzie zrobiłeś czystkę gatunkową. Jak mówi Fox Mulder: Codziennie giną trzy gatunki, a ile powstaje? No właśnie, dużo. Tak ci się przynajmniej wydaje. Może się okazać, że na twoim terenie znajdują się jakieś atrakcje turystyczne, np. Crimson Permanent. Wszystko fajnie, ale po pewnym czasie może się to okazać niezbyt dla ciebie korzystne. Zwykle atrakcje turystyczne łatwo dają się przekupić akcjami. Zabierz za to VBCA.

– A jak wypoczywać? Na łonie przyrody, oczywiście. Łonem przyrody może być np. modna ostatnio farma. Po pewnym czasie możesz się jednak zdenerwować sielskim spokojem i zapragniesz się zabawić. No więc prędzej czy później zapragniesz się rozerwać, wywołując np. małą wojenkę. Nie będzie łatwo, ale musisz być konsekwentny. Koniecznie też wykorzystaj VBCA.

– Kiedy już uporasz się z farmą, może się okazać, że w okolicy są jeszcze inne atrakcje do zwiedzenia. Np. możesz wpaść do kopalni. W takich miejscach zwykle znajdują się dwie rzeczy, ukryte trunki oraz potwory. W pierwszej kolejności zajmij się whisky, iiiiha!

– Na farmie poszukaj w stodole, może ukrywa się tam jakaś bratnia dusza, np. Szkot, który chętnie weźmie whisky (iiiha!) i w zamian za to podąży za tobą nawet na koniec świata.

– Zawsze kieruj się zasadą, że darmowe drinki trzeba wykorzystywać kiedy tylko się da. Wróć więc do kopalni. Być może twój nowy szkocki przyjaciel przyda się do czegoś np. do rozbijania ściany.

– Co tam miało jeszcze być w kopalniach? Nie pamiętasz? Oby to nie były ostatnie twoje słowa... POTWORY, mój drogi, potwory! Ale jest na nie równie skuteczny sposób, jak na nudnego sze-

fa na świątecznym spotkaniu. Musisz im opowiedzieć dowcip. Problem jest jednak taki, że arabski potwór chińskiego dowcipu nie pojmie i na odwrót. Musisz więc znaleźć odpowiednie żarty.

No dobrze, na razie wystarczy tego materialnego podejścia do życia. Nie chciałabyś przypadkiem trochę strawy duchowej?

– Pamiętaj, że przy duchowym podejściu do życia musisz wszystkie problemy starać się rozwiązywać z wykorzystaniem duchowych atrybutów. Jeżeli np. musisz rozwiązać zagadkę z bezgłowymi statuami, to najlepszym wyjściem będzie zebranie w różnych miejscach pięciu głów Buddy i ułożenie ich na statuach. Nie ważne, co potem się stanie, może nawet dojść do tego, że będziesz musiał ułożyć beznadziejny wierszyk. Najważniejsze, że możesz dostać coś cennego, oczywiście w kategoriach duchowych, czyli np. Helping Hands of Self-Denial.

– Czasami zainteresuj się bardziej... przyziemnymi przyjemnościami, np. możesz zobaczyć, co ludzie widzą w tej Monie Lisie. Nie wzgardź też naukowymi wydawnictwami, np. z horoskopami. Zawsze możesz je komuś ofiarować, na przykład duszyczce w piekle.

– Pamiętaj, że nawet najmniejsza istotka jest warta zainteresowania i zrozumienia. Nawet żaba ma swoje ludzkie uczucia.

– Od czasu do czasu możesz, oprócz strawy duchowej, skosztować czegoś bardziej konkretnego. W barze z fast foodami możesz np. dostać kawę i lunch.

– Pamiętaj, że w Biblii znajdują się wszystkie odpowiedzi na dręczące Ludzkość pytania. I na przykład recepta na poncz. Taką receptę można zawsze pożytecznie wykorzystać (mówię pożytecznie, a nie tak jak myślisz). Zwykle nabywcy na takie rzeczy znajdują się w barze, jak np. twój kumpel Marx. Dzięki temu możesz dostać Sledgehammer of Humility.

– Długotrwałe modlitwy często wywołują uczucie głodu. Możesz spełnić dobry uczynek dając lunch kobiecie w Kościele Katolickim. Być może dostaniesz nawet krzesło.

– A teraz coś z historii. Czy płaczki w Egipcie używały chusteczek? Jeżeli chcesz to sprawdzić, pędź do wejścia do grobowca.

– Czasami musisz też zrobić cos szalonego. W New Age Land tak długo baw się malunkami, aż zabiorą profesora. Zabierz też Cattle Prod of Courage i użyj chusteczki na głowie (zawsze można spełniać dobre uczynki!). Uwolnij też żabę (kolejny dobry uczynek).

– Trumna: prawidłowa kombinacja: Hedgehog, Larch, Mrs. Trepidatious, Spam, Occarina.

– Jeżeli nie masz jeszcze dosyć spełniania dobrych uczynków, a pewnie nie, skoro wybrałeś taką drogę, to pędź do Grobowca i daj krzesło Mumii. Biedaczka już tak długo niewygodnie siedziała. Stek możesz ofiarować głodnemu, czyli siedzącemu w barze Gandhiemu (dostaniesz Kevlar Vest of Faith).

– Pamiętaj też, że powinieneś od czasu do czasu oddawać się medytacji. Np. W Miejscu Zakopanych Posągów. Ale pamiętaj, że z medytacją nie ma żartów. Czekaj cierpliwie i kiedy zostanie ci ofiarowana nagroda za cierpliwość, to nie bierz byle czego, bo później możesz się bardziej obłowić (ups, to znaczy uduchowić) i nawet dostać Rubber Hose of Purity.

– W Bruce World możesz zabrać mitrę i użyć ją na Buddzie, a dostaniesz Mojżesza, którego zawsze możesz wykorzystać np. w świątyni.

– Tak uważnie jak Biblię, studiuj również stare zwoje (czy jak to się tam nazywa). Jeżeli będziesz wytrwały, to możesz nawet dostać miecz. Przyda ci się jak znalazł w Doomie, swojsko wyglądającym miejscu.

– Jeżeli sumiennie wypełnisz wszystkie powyższe przykazania, to bez wstydu będziesz mógł udać się do Ścieżki Oświecenia. Ofiarujesz tam tylko Cattle Prod of Courage, Helping Hands of Self-Denial, Sledgehammer of Humility i Rubber Hose of Purity i będziesz mógł skikać na Górę po owieczkę.

Ups, przypomniałam sobie jeszcze coś o życiu materialnym:

To było w rozdziale o kopalniach. Można tam jeszcze znaleźć Pałac. W środku można wybyczyć się za wszystkie czasy w łóżku, no, a potem odwrócić uwagę strażnika owieczką i zabrać Ulitmate Wealth

A i jeszcze dodatek do życia duchowego.

Podąż o Mądry na Górę i daj guru Ulitmate Wealth. Zostaniesz Oświecony.

A teraz krótkie wyjaśnienie, dlaczego jest jeszcze coś takiego jak Życie Dentystyczne. Dlatego, że jest to synonim ostatecznej klęski, świata bólu i zgrzytania zębów.

Jeżeli jednak będziesz się rozwijał proporcjonalnie, to w końcu zdołasz pokonać Ciemność Oświeceniem.

PRZERWA

No więc teraz, tak dla rozrywki, coś zupełnie innego. Czyli o filmach MP. Ich absurdalne poczucie humoru zostało bowiem przedstawione także na wielkim ekranie.

– "And Now For Something Completely Different" (A teraz coś zupełnie innego) z roku 1971, czyli zebrane najbardziej znane skecze grupy.

– "Monty Python and The Holy Grail". Powstały w najważniejszym roku w dziejach ludzkości (urodziło się wtedy wielu sławnych ludzi), czyli w 1974. Był to film o królu Arturze, Jaskółkach Afrykańskich i nie tylko, o Rycerzach Mówiących Ni! i o migrujących kokosach (mocne uściski dla Leszka).

– "Monty Python's Life of Brian" (1979), czyli jeden z najbardziej obrazoburczych filmów grupy. A dlaczego? Przedstawione są tam bowiem losy człowieka, którego przez pomyłkę biorą za Mesjasza. Nikt nie chciał produkować tego filmu i dlatego powstała nowa wytwórnia filmowa, HandMade Films, stworzona między innymi przez George Harrisona (tak, tego od: Help! I need somebody! Help!). No i proszę, wybór był dobry, bo film odniósł wielki sukces.

– Później członkowie MP, jako cała grupa, stworzyli tylko dwa filmy:

"Monty Python Live At The Hollywood Bowl" (1982), nagrany na żywo występ grupy oraz "Monty Python's The Meaning Of Life" (1983), o którym piszę już dosyć długo, a więc nie będę się dalej rozwodziła.

W październiku 1989 roku zmarł Graham Chapman i grupa uległa rozwiązaniu.

Jej pozostali przy życiu członkowie tworzą jednak dalej, ale już raczej oddzielnie.

Nie tak dawno odbył się z nimi w telewizji angielskiej wywiad, na który przyszli razem z urną, w której jak twierdzili, przynieśli prochy Chapmana. W czasie gorącej dyskusji urna została wywrócona i Chapman wysypał się na ziemię. Co świadczy o tym, że Pythoni zachowali swój specyficzny humor.

KONIEC PRZERWY

Kiedy już będziesz wiedział, jaką drogę życiową chcesz obrać, możesz zająć się odpoczynkiem w Chatce Życia. Zanim jednak oddasz się błogiemu nicnierobieniu musisz się jeszcze trochę wysilić.

Czekają cię różne zadania.

– Powinieneś zadbać o rozrywkę w Chatce, dlatego też z Computer Area zabierz Party Horn

– Jeszcze lepiej się zabawisz zabierając z Szafki Fasolę i karmiąc nią świnkę (może jednak to nie był tak doskonały pomysł skoro jedyne co dostałeś to bączek, fuj)

– Prawdziwa rozrywka to rozrywka ambitna, dlatego znajdź wiersz i koncert.

– Zabierz też Gumby (co to jest Gumby? No, to jest... Gumby)

– Podobno nic tak nie cieszy w późniejszym wieku, jak sadzenie kwiatków (zajęcie dla pierdzieli). Dlatego też obejrzyj Przewodnik Ogrodnika i zabierz z niego tratwę. A za nią w Crimson Permanent będziesz mógł dostać piratów, których zaokrętuj na statku.

– Z Szafy zabierz mysz.

– Czy myślisz, że możesz się tak dobrze bawić, kiedy statua się nudzi? Koniecznie włóż jej do ręki Party Horn!

– A teraz przyszedł czas na odrobinkę muzyki. Użyj na organach koncertu i wiersza. A potem to szło tak: przycisk record, noga, Y, ciężar, E, róża, S, ciężar, Z, noga, I, ciężar, T, róża, F, ciężar, L, noga, Q, play. Kto zobaczy ten uwierzy!

– W oknie zabaw się kosztem człowieka, pokazując mu mysz (nic tak nie cieszy, jak nieszczęście bliźniego, no może tylko dostanie słonia).

– Włóż papier pod koło, a dostaniesz przepis. Na co? A czy to ważne?

– W Komputerze o imieniu Timmy (he, he) użyj hasła NGATA

– Jeżeli chcesz ukończyć demo, a przecież chcesz, to rób tak: przepis na sztaludze, woda w urządzenie 1, to do 6, cebula w 2, to do 2, to do 6, koper w 2, to do 6, to do 3, to do 6, łosoś w 4, to do 2, to w 6, żelatyna w 6, kliknij 6, to do 5, a w końcu to do formy. Uff, szybciej niż w Teleekspresie.

– Teraz zabierz się za sprzątanie. W Timmy the Computer włóż orzech do kosza, dostań się do niego i zabierz orzech. To samo zrób z goudą (a czy znalazłeś już resztę serów? Powinno ich być 8!).

– W mechanizmie zegarowym użyj słonia na kole, wykorzystaj orzech.

– Teraz przyszedł czas na trochę uduchowienia. Poczytaj tybetańską książkę. O rany! Nagie Dziewczęta (iiiha!)!

– Z garnka zabierz Dennisa Moore (niech nie szpieguje!)

– Na półce oczaruj faceta Nagimi Dziewczętami.

– Zabierz łopatę i pana Blowharda.

– Na plaży poszukaj skarbów, być może jakiś skutek osiągnie użycie łopaty na znaku X. W dziurze użyj pana Blowharda na rurze, weź martwą papugę i drewniany kikut (hej! Zauważyłeś, że robi się coraz bardziej psychodelicznie?)

– W oknie użyj Dennisa Moore na Lupin Express, weź łubin.

– W torbie lekarza użyj bączka, łubinów na strzykawce, Gumby na masce, papugę na bączku (zawsze sądziłam, że lekarze mają ciężkie życie...). Weź papugę i nie pytaj się po co.

– W organach posadź papugę na grzędzie, a sam pogrywaj tak: record, noga, Y, ciężar, V, róża, Q, ciężar, A, noga, I, ciężar, G, róża, D, ciężar, O, noga, Q i play. Nie zapomnij zabrać papugi!

– Na obrazie posadź papugę i użyj na niej kikuta.

– W oknie zabierz Tory Housewives i użyj ich w środku komputera na robotnikach. Nie ma to jak sielanka rodzinna!

– Weź półmisek (Gratulacje, masz już pierwszy element do twojej zastawy obiadowej!)

– W Computer Area kliknij na środku sofy i zrób tzw. Ucztę serową. Przepis jest taki: połóż półmisek na ręce, stiltona na cheddarze, camemberta na stiltonie, gorgonzolę na camembercie, limburger na gorgonzoli, goudę na limburgerze, sheep's milk cheese na goudzie, a beaver cheese na sheep's milk cheese. Bleeee, przepraszam. Chyba tutaj skończę, bo coś kiepsko się czuję...

BREDZENIE

UWAGA! Teraz będzie bredzenie i tę część proszę czytać tylko w wypadku grania w grę MP:TMOL i zacięcia się okrutnie!

Akt 1

Narodziny: Delivery Room – Third World – House of 1,000 Children –Third World Protestant House

Dorastanie: Chapel – Picture – Chapel – Classroom (LR) – You Don't Know John Classroom – Chapel – Fountain

Walka: Modern Battlefield – Zulu Battlefield – Tent – Zulu Battlefield – Jungle– Zulu Battlefield – Modern Battlefield – Mound – Modern Battlefield – Zulu Battlefield – Tent

Wiek średni: Restaurant

Tarnsplantacja: Live Organ Music – Live Organ Transplants – Kitchen – Live Organ Transplants – Kitchen

Jesień życia: Restaurant

Śmierć: Landscape – House – Cabinet – House

Cele życia:

Material World: Level 1 – Level 2 – Level 3 – Level 2 – Level 1 – Ocean – Underwater – Ocean – Archway– Paradise – Archway – Religions of the World – Nature – Ocean –Level 1 – Nature Preserve – Ocean – Farm – Mine 1 – Farm – Barn – Farm – Mine 1 – Palace Grounds

Spiritual World: Archway – Hell – World Class Topless Fortunes – Hell – Almighty Big Burger – Hell – Archway – Religions of the World – Mosque – Religions of the World – Happy Church – Pedestal – Happy Church – Religions of the World – Catholic Church – Religions of the World – Bar – Egypt – Building – Secret Panel – Building – Egypt – Tomb Entrance – Egypt – New Age Land – Building – New Age Land – Egypt – Tomb Entrance – Tomb – Coffin Puzzle – Tomb – Tomb Entrance – Egypt – Bar – Bruce World – Buried Statues – Bruce World – Religions of the World – Archway – New Age Land – Building – New Age Land – Archway – Hell – Archway – Religions of the World – Catholic Church – Religions of the World – Bruce World – Religions of the World – Temple – Pedestal – Temple – Religions of the World – Archway – New Age World – Building –Doom – Path of Enlightenment – Mountain of Enlightenment

Material: Archway – Ocean – Farm – Mine – Palace Grounds – Palace – Bed

Spiritual: Archway – New Age World – Building –Doom – Path of Enlightenment – Mountain of Enlightenment

The Cottage of Life

Entryway – Computer Area – Picture Drawers – Computer Area – Cabinet – Computer Area – Pig –Computer Area – Shaka – Books – Shaka – Computer Area – Statue –Computer Area – Middle of Cottage –TV Area – Thinking Statue – TV Area – Good Gardening Guide –TV Area – Crimson Permanent – TV Area – Middle of Cottage – Bookshelf Area – Ship –Bookshelf Area –Cabinet – Bookshelf Area – Statue – Bookshelf Area – Organ – Bookshelf Area – Window – Bookshelf Area – Bookshelf – Clockwork –Bookshelf – Bookshelf Area – Middle of Cottage – Computer Area – Timmy – Timmy the Computer – Meaning of Life Demo – Timmy the Computer – Timmy – Computer Area – Recycle Bin – Computer Area – Timmy – Timmy the Computer – Timmy – Computer Area – Recycle Bin – Computer Area – Middle of Cottage – Bookshelf Area – Bookshelf – Clockwork – Bookshelf – Bookshelf Area – Middle of Cottage – Computer Area – Back Room Entryway – Tibetian Book of Just Dying – Back Room Entryway – Back Room – Pot – Back Room – Shelf – Back Room – Cliff – Mourners – Cliff – Back Room – Middle of Cottage – Beach – Hole – Beach – Middle of Cottage – Computer Area – Window – Computer Area – Doctor bag – Computer Area – Middle of Cottage – Bookshelf Area – Organ – Bookshelf Area – Middle of Cottage – Computer Area – Back Room Entryway – Back Room – Picture – Back Room – Left Window – Back Room – Middle of Cottage – Computer Area – Shaka – Shaka the Computer – Inside Computer – Shaka the Computer – Shaka – Computer Area – Ladder – Attic

Uff, to tyle, tak na wszelki wypadek, gdyby ktoś powiedział, że nie było dokładnie. A jeżeli ktoś ma zastrzeżenia do mojego Sensu Życia to niech żyje sobie tak jak chce. Tuto Finito!


ILE RAZY MAM POWTARZAĆ, SYNU ? JE SIĘ NOŻEM I WIDELCEM !

Aleksandra Cwalina
Rafał Frąckiewicz
Leszek M. Kujawski
Adam Szary
Przemysław Szynkora

Aleją Gwiazd Biegniemy

– Mam wszystko...
– ...
– Oczywiście, że tak. Jak mówię, że wszystko, to znaczy, że wszystko!
– ...
– Tak jak się umawialiśmy. Dwa tajne dokumenty Rebeliantów i fragment jakiegoś pamiętnika. Coś mnie jednak niepokoi.
– ...
– Nie, nie zła pogoda, durniu!
– ...
– Znalazłem tam coś dziwnego. Jakieś papiery, w których piszą o innych organizacjach. Wygląda na to, że będziemy musieli mieć się na baczności. Napisali o jakiejś grupie zwanej Wing Commander i Star Trek.
– ...
– Oczywiście, że to jakiś nowy, supertajny kod! Ale już Imperium w tym głowa, żeby to rozszyfrować. My musimy tylko dostarczyć im wszystkie dokumenty. A potem zabieramy pieniądze i udajemy się na zasłużony odpoczynek!

Grey Jedi, Krupik, LMK, Rif, Youzi

STAR WARS
TAJNE DOKUMENTY REBELII



From: Karon n'Toresh
To: płk James McBrain
Subject: Grupy przemytnicze
File: JQ97HE12330413/NF2387-1377
Ref: EJK3221-JQ97HE123-30264/NF2111-0377
Ref: EJK3220-JQ97HE123-29814/NF2111-0377
Ref: EJK3184-JQ97HE123-29811/NF2111-0377

Witam!

Tak jak Pan prosił, dalej prowadzę poszukiwania grupy "wolnych strzelców", która najlepiej nadawałaby się do wykonania pańskiego zadania. W poprzednich dwóch wiadomościach przesłałem dossier kilku osób, które pracowały dla nas, mają odpowiednie doświadczenie i wykonywały misje o podobnym charakterze. Wiedząc, że jednak bardziej zależy Panu na zespole niż na samodzielnych fachowcach szukałem dalej.

Przesłałem już informacje dotyczące kilku grup stale współpracujących z naszymi agentami. Mam jednak coś, co powinno Pana bardziej zainteresować. Generał Riekan wyraził zgodę na przekazanie Panu tych informacji. Nie jest mi bliżej znany cel Pańskiej misji, ale wydaje mi się, że grupa, o której piszę w dalszej części mojego listu, spełnia wszystkie wymagania.

Ponad rok temu jeden z naszych agentów funkcjonujących na planecie Tatooine, w kręgach przemytników z Rim Territories, zatrudnił przygodnie napotkaną sześcioosobową grupę ludzi do dostarczenia kilkuset blasterów pewnemu zespołowi operacyjnemu. Agent był pewien, że dał zarobić grupce rzezimieszków i wiedząc o tym, że operacja została pomyślnie zakończona, zaczął o nich zapominać. Jakiś czas po zakończeniu akcji dotarły do niego informacje od lokalnych informatorów, że podobno panowie wyszli całkiem nieźle na tym interesie. Zadaniem agenta było tylko zorganizowanie dostawy określonego rodzaju broni na orbitę wskazanego księżyca, nie był on wprowadzony w całość operacji. Obawiając się więc najgorszego, postanowił sprawdzić możliwie dokładnie jak najemnicy wykonali zadanie. Ku zdziwieniu naszego człowieka okazało się, że dzięki całkiem dobrym kontaktom byli oni w stanie kupić po bardzo dobrych cenach wskazaną broń i postarali się o odpowiednie kontenery do jej przewozu, co było wymogiem kontraktu. Gdy dotarli z towarem na miejsce, wpadli w zasadzkę przygotowaną przez imperialny wywiad. Podróżujący z nimi agent nakłonił ich do wylądowania na powierzchni planety i do pomocy zespołowi operacyjnemu. W trakcie walki skutecznie wsparli naszych ludzi. W znacznym stopniu przyczynili się do powodzenia misji Rebelii na tej planecie.

Po zbadaniu wszystkich okoliczności wydano o tej grupie pozytywną opinię, szczególnie podkreślając duże zdolności improwizacji i sporą elastyczność. Na tym etapie obawialiśmy się jednak angażowania tej szóstki do zadań, które mogły odkryć tożsamość pracodawców. Spowodowane było to głównie skłonnością do przyjmowania zleceń według wysokości wynagrodzenia. Zostali wobec tego potraktowani jako regularni najemnicy, czyli



mogli zostać ewentualnie zatrudnieni tylko w razie braku innych możliwości.

Kilka miesięcy później nastąpiła taka właśnie sytuacja. Nasz agent na Tatooine polecił naszą grupę porucznik Taishy Manehr, która była wówczas zaangażowana w tworzenie i szkolenie komórek ruchu oporu na planetach objętych rządami Imperium. Jej zadaniem było również organizowanie dostaw sprzętu i łączności. Porucznik Manehr wynajęła grupę do przewiezienia swojego zespołu do systemu Horokaan. Głównym ładunkiem był jednak sprzęt komunikacyjny – umieszczony na pokładzie statku bez wiedzy właścicieli. Już na miejscu okazało się, że sytuacja polityczna jest bardzo napięta. Horokaan był na krawędzi wybuchu powstania, gdy czujący się coraz pewniej gubernator zaczął coraz bardziej ograniczać prawa obywateli i w sposób całkiem jawny wykorzystywać zasoby naturalne planety. Misja porucznik Manehr była spóźniona. Co gorsza, ISB zdołało wydobyć od naszych lokalnych współpracowników informacje o obecności oddziałów rebelianckich. Skończyło się to tragicznie. Z trzech zespołów operacyjnych tylko jednemu udało się wyrwać z obławy. Niestety porucznik Manehr została pojmana i zlikwidowana na miejscu. Na szczęście towarzyszącym jej komandosom udało się zniszczyć sprzęt, zanim wpadł w ręce imperialnej Służby Bezpieczeństwa. Grupie przemytników również udało się wyrwać. Głównie dlatego, że nie byli z nikim kojarzeni, ale także dzięki szalejącym wówczas na całej planecie brutalnym zamieszkom. Całe to wydarzenie jest o tyle ważne, że łączy się ze sprawą pułkownika Goamara Korrfina, który był odpowiedzialny za zabezpieczenie tego rodzaju operacji. To właśnie jego wniosek spowodował, że szef działu operacyjnego otrzymał polecenie zebrania dowodów i przeprowadzenia egzekucji na potencjalnych zdrajcach, a za takich uważano grupę naszych przemytników. Takie przynajmniej wnioski Korrfin wysuwał w swojej ocenie rozwoju sytuacji na Horokaan. Na szczęście wiemy jaki drobiazgowy jest AMON TORFE – rozpoczęło się szczegółowe dochodzenie. Wkrótce okazało się jasne, że żadnych obciążających dowodów przeciwko przemytnikom nie ma. Dziwnym zbiegiem okoliczności dostali oni w tym samym czasie zlecenie zlikwidowania pewnego handlarza elektroniką z systemu Harrin. Jak należało oczekiwać zespół nie zawiódł. Zadanie wykonali nieomal w pełni profesjonalnie, tak przynajmniej twierdzą agenci śledzący poczynania podejrzanych o współpracę z Imperium przemytników. Agenci ustalili jeszcze dwa fakty. Po pierwsze sposób, w jaki został przeprowadzony pościg sił imperialnych za naszymi ludźmi wskazuje, że wszystko zostało z góry przygotowane i że szturmowcy tylko czekali na rozkaz. Po drugie okazało się, że zleceniodawcą był rzekomy imperialny informator Korrfina. Najgorsze jest jednak to, że był to



naprawdę jeden z naszych najlepszych informatorów w tym rejonie, strata tego kontaktu była bardzo dotkliwa. TORFE zaczął wtedy naprawdę ostro węszyć i to był początek końca Korrfina. Pracownicy TORFEGO ustalili, że nasz informator na Lamaas został spalony. W ten sposób Korffin – współpracownik wywiadu imperialnego – chciał się pozbyć dwóch problemów za jednym zamachem (świadków własnej zdrady i odkrytego niedawno agenta), nie brudząc własnych rąk. Sprawa ta w sposób całkowity oczyściła z podejrzeń naszych przemytników. Przy okazji zyskali oni sobie złośliwy przydomek: "Komando Korffina".

Ostatnią akcją jaką przeprowadziło"Komando", było odnalezienie i odzyskanie transportowca "Koneghi". Wywiadowi udało się jedynie ustalić, że został on porwany przez piratów grasujących w rejonie Noopiths. Na pokładzie transportowca znajdowały się elementy wyposażenia obronnego nowej placówki. Sytuacja była o tyle trudna, że wszystkie siły zmobilizowane zostały do ochrony prowadzonych właśnie przygotowań przebazowania na Hoth i nie mieliśmy możliwości posłania któregoś z oddziałów specjalnych, będących w naszej dyspozycji, wszystkie miały wyznaczone zadania. Generał Riekan zdecydował, że należy do tego zadania zaangażować najemników albo pogodzić się z utratą ludzi, statku i sprzętu, co nie wchodziło w grę. Nie było innego wyjścia. Akcja w sumie okazała się dość prosta, za to zakończenie było dramatyczne. Okazało się, że piraci mieli sprzedać statek wraz z załogą i ładunkiem Imperium. Na transportowcu został zainstalowany nadajnik położenia i kiedy grupa stawiła się w umówionym miejscu, w ślad za naszym transportowcem i statkiem "Komanda" z nadprzestrzeni wyszedł niszczyciel klasy Victory w towarzystwie dwóch korwet. Nasze krążowniki pojawiły się dosłownie w ostatniej chwili. Promy ze szturmowcami przygotowywały się właśnie do abordażu obu jednostek.

Uwagi:

Żaden z członków "Komanda Korffina" nie ma dostępu do tajnych informacji. Tak ma pozostać do momentu zwerbowania członków tej grupy dla potrzeb wywiadu/kontrwywiadu (w tej chwili wydaje się to najbardziej prawdopodobne), albo dowództwa sił specjalnych.

Analitycy generała Riekana sugerują ograniczenie szkolenia wojskowego do minimum. Ponieważ są to cywile bez jakiejkolwiek przeszłości wojskowej, działają w sposób spontaniczny, trudny do przewidzenia dla zawodowca, a co najważniejsze z naszego punktu widzenia, zostawiają po sobie ślady, które dyskwalifikują w oczach kontrwywiadu imperialnego użycie wyszkolonych agentów. Należy to postrzegać jako wielką zaletę. Działają jak zawodowcy, a sprawiają wrażenie absolutnych amatorów. Nie ma chyba lepszej przykrywki dla agenta.



KLASYKA INACZEJ

KOLEJNE ZADANIE

To miało być zwykłe rutynowe zadanie. Wszyscy w bazie na Hoth twierdzili, że poradzą sobie bez najmniejszych problemów, w końcu odzyskanie skradzionej przez piratów żywności nie mogło stanowić problemu dla doborowego oddziału komandosów sił Sojuszu. Jednak na wspomnienie tego wydarzenia już zawsze na twarzy generała Rieekana pojawiać się będzie wyraz bólu...

* * *

Było mu zimno, a z nieba lał gęsty deszcz. Atmosfera nadawała się do oddychania, ale nasycona była różnymi szkodliwymi dla życia człowieka pierwiastkami – prawdziwy raj dla bujnie rozwiniętych okazów wszelkiego robactwa i innych nieprzyjemnych stworzeń. Jeden z jego kolegów już na początku misji został ukąszony przez niewinnie wyglądającego pająka, a kilka sekund później rzucił się na niego z nożem w ręku z szalonym wyrazem twarzy. Cała ta asteroida, z cyklem dobowym daleko odbiegającym od standardowego, ta cała operacja, wszystko to nie odpowiadało mu coraz bardziej i coraz częściej myślał o wycofaniu się. Rebelia płaciła grosze, a on i jego chłopcy byli jednymi z najlepszych w swym fachu. Baza piratów wyglądała na słabo strzeżoną, ale wiedział, że pozory mylą. Dał znać ręką pozostałym członkom grupy, żeby rozpoczęli akcję. Pięciu komandosów prawie bezszelestnie ruszyło w kierunku ogrodzenia rozsypując się w tyralierę. Trzech zatrzymało się cztery metry przed samym ogrodzeniem. Mieli osłaniać pozostałą dwójkę, która ruszyła ku siatce wyjmując narzędzia do neutralizacji pola elektromagnetycznego, standardowo chroniącego tego typu ogrodzenia. Byli prawie niewidoczni na tle szaroburego nieba i podobnego koloru ziemi. Ruszali się zwinnie i z wprawą. Sam ich szkolił. Byli najlepsi. Jego rozmyślania przerwał trzask komunikatora, w którym rozległ się głos jednego z żołnierzy informujący, że ogrodzenie nie jest chronione żadnym dodatkowym zabezpieczeniem. To była chyba najgorzej chroniona kryjówka, jaką przyszło mu forsować. Dał znak ludziom, żeby zajęli się wycięciem otworu w siatce. Trwało to zaledwie kilka sekund, wibro–ostrza z łatwością poradziły sobie z tym stopem metalu. Podniósł się ze swego miejsca i ruszył ku reszcie komandosów. Powoli zaczęli przeczesywać obóz. Na kompleks składało się kilkanaście baraków mieszkalnych i magazyny. Na środku placu stała prymitywnie złożona wieża obserwacyjna, w której jednak nie było nikogo. Niedaleko magazynów na ładowisku znaleźli stary imperialny wahadłowiec. Niespodziewanie w tym momencie z jednego z budynków wyszedł pirat. Znieruchomiał na ich widok. Ostatnią rzeczą, którą usłyszał był cichy świst nadlatującego ostrza, a nóż zagłębił się w prawym oczodole po sam trzon . Jak na razie cała akcja przebiegała zgodnie z planem. Musieli się rozprawić jeszcze z kilkoma strażnikami, jednak wszystko wskazywało na to, że nikt nie wiedział jeszcze o ich obecności w obozie. Wyciągnęli ładunki wybuchowe. Systematycznie zaczęli rozmieszczać je na zabudowaniach bazy.

W końcu znaleźli to czego szukali. To czego szukali... pierwotnie. W jednym z magazynów stały poukładane skrzynie z czerwonymi insygniami Sojuszu. Sierżant uśmiechnął się w duchu i pomyślał, że teraz zostaje mu tylko czekać na tych śmiesznych imperialnych szturmowców, którzy myślą, że mają tu do czynienia ze zwykłą bandą obszarpańców. Rozmyślania przerwał mu głośny huk silników śmigaczy, które nagle pojawiły się nad obozem. Wydał odpowiedni rozkaz swoim ludziom. Z zewnątrz dobiegł ich donośny głos, nakazujacy wszystkim obecnym

w obozie poddanie się i złożenie broni. Odbezpieczył detonator, a na twarzy pojawił mu się wyraz głębokiego zadowolenia. Lubił to co robił. Imperialni ruszyli najpierw zwartym szykiem w kierunku baraków mieszkalnych. Piraci nie wiedzieli nawet co się dzieje. Ginęli jeden po drugim. Korzystając z tego, że nikt się ich tu nie spodziewał jego ludzie szybko przeczołgali się do pozostawionej na tyłach obozu straży. Przestawili blastery na ogłuszanie.

Po kilku minutach cały oddział ubrany już był w standardowe zbroje szturmowców. Wsiedli na jeden ze śmigaczy, a gdy znajdowali się kilka kilometrów od bazy sierżant zwolnił uchwyt detonatora. Za nimi na niebie pojawiła się biała oślepiająca łuna. Po sekundzie dotarł do nich podmuch fali uderzeniowej...

* * *

Posuwali się pięknymi korytarzami niemal potykając się o bezcenne zbiory rzeźb pochodzące z najdalszych zakątków Galaktyki, a których kolekcjonowaniem od lat zajmuje się Pan tego pałacu. Sierżant szedł spokojny i opanowany, pozbył się jakichkolwiek wątpliwości, czy decyzja, którą podjął wraz ze swymi ludźmi jest słuszna. Dotarli w końcu do drzwi, przy których stali strażnicy odziani w szkarłatne pancerze i czekała młoda kobieta o smukłej budowie ciała, i długich rozpuszczonych blond włosach. Było w niej coś nieludzkiego, ale sierżant szybko odgonił od siebie tę myśl, gdy kobieta przemówiła:

– Cieszę się, że dotarliście punktualnie i bez przeszkód. Książę oczekuje już na was. Mam nadzieję, że rozmowy przebiegną po myśli obu stron.

Komnata była niewielka, ale spowita tajemniczymi oparami nie pozwalała zbyt wiele dostrzec. Przy oknie stała odwrócona plecami postać i gdy wreszcie po kilku minutach odwróciła się, ujrzeli twarz jednej z najbardziej wpływowych osób w Galaktyce.

– Cieszę się, że podjęliście słuszną decyzję i że chcecie pracować w szeregach mej organizacji – twarz Księcia jak zwykle nie wyrażała uczuć.

– To dla nas zaszczyt, Książę.

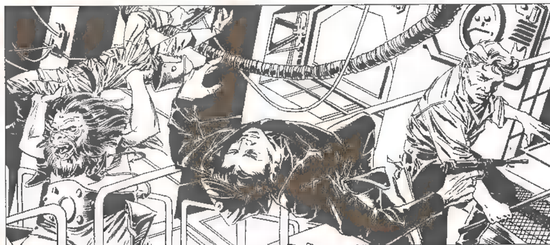
– Czy jesteście pewni, że nie pozostawiliście po sobie żadnych śladów?

– Staraliśmy się upozorować naszą śmierć tak dobrze, jak tylko to było możliwe. Nikt w Sojuszu nie powinien się nawet domyślać, że te zmasakrowane ciała nie należą do nas, ale służyły niegdyś w szeregach Imperium.

– Dobrze, wasza reputacja podoba mi się. Przygotowano już dla was nowe papiery i możecie rozpocząć nowe lepsze życie. Jeżeli będziecie dobrze wykonywać swe obowiązki, poznacie mą hojność. Spotkanie uważam za zakończone.

– Tak, Książę Xizor.

Sierżant skinął głową i oddział powoli opuścił komnatę...



KLASYKA INACZEJ

W TAJNEJ SŁUŻBIE IMPERATORA

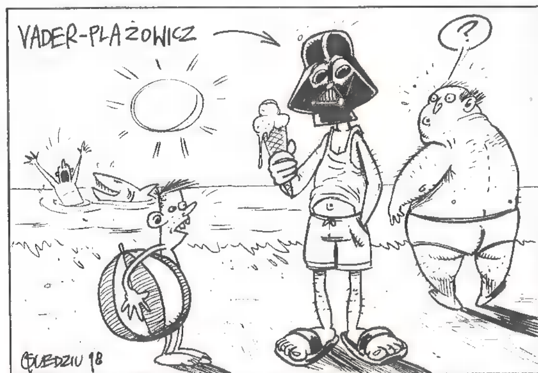
Obok urzędników COMPNORu i funkcjonariuszy ISB są trzecią siłą walczącą o utrwalenie Nowego Porządku w Galaktyce. Są wszędzie, ale pozostają w ukryciu. Nikt dokładnie nie zna ich liczby i nie wie gdzie może ich spotkać. Nie ma też nigdy pewności czy sullusjański handlarz, z którym "od zawsze" robi się interesy, albo barman, któremu wczoraj wieczorem wypłakałeś wszystkie swoje problemy, nie jest jednym z nich. Krążą po całej galaktyce tropiąc wszelkie objawy działalności mogącej zakłócić spokój mieszkańcom Imperium. Jacy są naprawdę? Bezwzględni czy skuteczni? Oddani służbie czy fanatyczni? Niewielu zna odpowiedź na te pytania. Dzięki nam możesz odkryć rąbek wielkiej tajemnicy Wywiadu Imperium. Specjalnie dla ciebie publikujemy jeden z tajnych raportów służb wywiadowczych Sojuszu Rebelii, dotyczących właśnie imperialnego wywiadu.

Od: Toad Jouth, Szef Wydziału Operacyjnego Wywiadu Sojuszu Rebelii
Do: z–ca Szefa Wywiadu Sojuszu Rebelii
Temat: Raport grupy Sztylet 5
ŚCIŚLE TAJNE / SPECJALNEGO PRZEZNACZENIA

Dwa dni temu otrzymałem z Dowództwa Operacji Specjalnych raport jednej z ich grup uderzeniowych. Oddział ten, o kryptonimie Sztylet 5, działał pod dowództwem mjr. Jamesa McBraina w układzie Lianna – znanym nam ośrodku przemysłu obronnego Imperium. Ich zadanie polegało na lokalizacji i likwidacji wysokiego rangą oficera Imperium. W czasie ataku na siedzibę Obiektu natrafiono na duże archiwum scandokumentów i schwytano osobnika, którego zidentyfikowano jako wysokiej rangi urzędnika Imperium. Dowodzący operacją zdecydował się na dostarczenie więźnia i materiałów w nasze ręce. Ponieważ nie było to planowane i mogły wystąpić komplikacje w czasie ewakuacji grupy, mjr McBrain postanowił przesłuchać więźnia przed ewakuacją (mjr McBrain przeszedł stosowne przeszkolenie w czasie jednego z kursów organizowanych dla oficerów SpecOps'u). Jak się okazało była to bardzo trafna decyzja. Przechwycony okazał się być Hoathem Motou, wysokiej rangi oficerem Ubiqutoratu – wywiadu Imperium. Niestety w czasie ewakuacji więzień próbował zdekonspirować grupę. W wyniku jego działań wywiązała się walka z patrolem Imperium, w czasie której zginął. Całe zdarzenie opisane jest dokładnie w raporcie dowódcy grupy dotyczącym samej operacji (patrz RP–XTL17675241–H12). Stratę tak cennego źródła rekompensują jednak informacje zawarte w archiwum i uzyskane w czasie przesłuchania. Po przestudiowaniu zaledwie części uzyskanych materiałów dowiedzieliśmy się więcej o wywiadzie przeciwnika niż po całym roku działań operacyjnych.

Tak jak zakładaliśmy, wywiad Imperium powstał na bazie, a w zasadzie na zgliszczach wywiadu Starej Republiki. Szefowie wszystkich agencji wywiadowczych spotkali się na taj-

nym zebraniu tuż przed upadkiem i objęciem władzy przez Palpatina. Po długiej i burzliwej dyskusji postanowili zjednoczyć się i przygotować na nadchodzące zmiany. Tym samym powołano do życia Ubiqtorate. Kiedy Palpatin przejął władzę I ogłosił powstanie Imperium, Ubiqtorate szybko stawił się pod jego rozkazy. Takim to sposobem Imperator "otrzymał" dobrze rozbudowaną i zorganizowaną organizację wywiadowczą, która "z marszu" rozpoczęła działanie. Wyjaśnia to zaskakującą skuteczność, z jaką rozpracowywano niektóre nasze pierwsze operacje. U wielu doradców Imperatora tak szybkie i niezależne powstanie zdolnej do samodzielnego działania agencji wywiadowczej wywołało duży niepokój. Uważa się również, że fakt ten mógł być jednym z powodów pospiesznego powołania przez Crueya Vandorma COMPNORu i Imperialnej Służby Bezpieczeństwa (ISB). Dowodem na to mogą być "szczególnie oziębłe stosunki" łączące wywiad z COMPNORem oraz fakt, że to właśnie dzięki niekompetencji jednego z urzędników organizacji Vandorna dostała się do mediów w układzie Qeimt sławna informacja o istnieniu I roli Ubiqtoratu (mimo ujawnienia istnienia tej organizacji wprowadziła jednak także sporo dezinformacji). Jak zapewne pamiętasz, z przekazu wynikało, że Ubiqtorat jest agencją wywiadowczą. Z uzyskanych obecnie informacji wynika jednak co innego. Jest on jedynie wysokim dowództwem, jakby mózgiem całej organizacji. Nadzoruje działanie wszystkich Biur na szczeblu strategicznym, ale nie miesza się do ich działalności operacyjnej. Opracowuje plany długofalowe i wyznacza kierunki działań dla całej agendy. Jego skład jest nieznany. Członkowie Ubiqtoratu są anonimowi nawet dla osób najwyższego szczebla. Nie kontaktują się z żadnym personelem od poziomu Sektora w dół, o agentach polowych nie wspominając. Wszelkie rozkazy podpisywane są jako Ubiqtorate. Nie ma na nich żadnych nazwisk czy kryptonimów. Jedynym wyjątkiem jest grupa agentów nazywanych na niższych szczeblach "Doprowadzający do porządku". Jest to ultraelitarna grupa otrzymująca rozkazy bezpośrednio od członków Ubiqtoratu. Wchodzi do akcji tylko w sytuacjach największego zagrożenia, kiedy żaden z wydziałów wywiadu nie może dać już sobie rady. Z przykrością muszę stwierdzić, że jedyną pewną informacją jaką o nich mamy, jest to że istnieją.



Struktura wywiadu składa się z pięciu Biur, z których każde dzieli się na wydziały. Nad bezpieczeństwem zewnętrznym i wewnętrznym czuwa Biuro Organizacji Wewnętrznej. Składa się z wydziału Bezpieczeństwa Wewnętrznego (IntSec) oraz Kontrwywiadu. IntSec zajmuje się "fizycznym zabezpieczeniem" personelu i obiektów należących do agencji. Choć często jego członkowie postrzegani są jako "bezmyślne mięśniaki", poziom ich wyszkolenia podobno można porównywać do oddziałów specjalnych. Ponadto agenci IntSecu są jedynymi osobami mającymi prawo noszenia broni na terenie obiektów wywiadu. Kolejnym biurem jest Biuro Analiz. Zajmuje się ono wyszukiwaniem wszelkich, nawet najmniejszych śladów aktywności skierowanej przeciw Imperium. Obiektem jego badań są ogólnie dostępne serwisy informacyjne, holoprzekazy, scandokumenty, a także dane dotyczące zmian sytuacji gospodarczej i społecznej poszczególnych układów oraz materiały uzyskane z przechwyconych transmisji, od agentów operacyjnych oraz przesłuchiwanych więźniów. Biuro składa się z wydziału Analizy Mediów, Sygnałów, Technologii, Kryptoanalizy oraz wydziału Śledczego. Z materiałów wynika, że to właśnie pracownicy wydziału Analizy Sygnałów, dzięki zastosowaniu specjalnych algorytmów, rozpracowali nasz system transmisji ELEL. Dzięki temu przechwycono transmisję z Tantiv IV i doprowadzono do aresztowania księżniczki Leii. Bardzo "mocny" jest również wydział kryptoanalizy. Lista jego pracowników przyprawiła mnie o zawrót głowy. Jest na niej kilku prawdziwych geniuszy. Co ciekawe, w wywiadzie Imperium wydział ten cieszy się najgorszą opinią, jeśli chodzi o dyscyplinę. W materiałach można znaleźć kilkanaście skarg na kryptologów za ich "eksperymentowanie" na pracownikach innych wydziałów. Swoją drogą przyjemnie jest się dowiedzieć, że przeciwnik też ma kłopoty ze "swoimi geniuszami z krypty". Wszelkie informacje uzyskane przez to biuro przesyłane są do Biura Wywiadu angażującego specjalistów i ekspertów ze wszystkich dziedzin mogących doprowadzić do wykrycia wrogiej działalności. Znajdują tu pracę spece od wojskowości, wszelkich nauk technicznych, polityki, ekonomii, religii, a nawet sztuki. Pozyskiwani są z uniwersytetów, korporacji, wszelkiego typu ruchów artystycznych i religijnych oraz struktur administracji rządowej. Do swojej dyspozycji mają najpotężniejsze komputery i najbardziej zaawansowanie algorytmy. W biurze tym powstają raporty, które trafiają do Ubiqtoratu i są podstawą do sporządzania planów strategicznych. W jego obrębie tworzone są również, jeżeli zachodzi taka potrzeba, wydziały kryzysowe, które mogą być nadzorowane bezpośrednio przez Wielkich Moffów lub samego Imperatora. Oprócz tego pod zarządem Biura Wywiadu jest również Wydział Komunikacji Zewnętrznej. Jest to posiadający własne środki techniczne system komunikacyjny służący do szybkiego połączenia z siłami zbrojnymi lub jako system "awaryjny". Następne w strukturze wywiadu jest Biuro Operacyjne. Do jego zadań należy przeprowadzanie wszelkiej działalności "terenowej". Podstawowe zadania to nadzór i kontrola nad zdekonspirowanymi agentami, infiltracja wszelkich organizacji podziemnych, od przemytniczych poczynając a kończąc na strukturach Sojuszu, oraz współpraca ze służbami dyplomatycznymi i kontrwywia-



dem. Specjalnie przeszkoleni agencji przeprowadzają również akcje mające na celu destabilizację ustrojów rządowych na niezależnych układach (nie opłaca się ich zdobywać poprzez operację wojskową), a także likwidowanie "elementów niebezpiecznych dla Nowego Porządku". Pod tym synonimem kryją się oczywiście zamachy, dywersja i zabójstwa. Szczególną uwagę należy w naszej przyszłej działalności poświęcić wydziałowi zajmującemu się "aktywnym kontrwywiadem". Nosi on kryptonim "Renik". Nazwa ta pochodzi podobno od jakiegoś starożytnego rytuału cywilizacji Delorf, ale mnie kojarzy się z ostatnim asem kontrwywiadu Starej Republiki, generałem Kiner'em. Zadaniem tego wydziału jest tropienie, identyfikacja, kontrola i w końcu ewentualne zwerbowanie obcego agenta lub jego likwidacja. Wszyscy agenci Biura Operacyjnego są starannie dobierani i szkoleni. Niewątpliwie stanowią oni elitę wywiadu Imperium, w związku z czym należy im się nasze głębsze zainteresowanie. Chyba najważniejsze, dla prawidłowego i skutecznego działania całego wywiadu, jest biuro o kryptonimie Sektor Plexus. Jest ono sercem całego systemu komunikacyjnego wywiadu. Do podstawowych jego zadań należy utrzymywanie bezpiecznej i możliwie najszybszej łączności pomiędzy wszystkimi elementami organizacji. Przez łącza Sektora Plexus przechodzi dziennie 99,95 % transmisji wywiadu. Codziennie koduje się, rozkodowuje, kopiuje, kataloguje, przesyła, odbiera i rejestruje więcej transmisji niż w wielu planetarnych systemach komunikacyjnych powstałoby pewnie przez kilkaset lat. Sieć Sektora Plexus składa się podobno z milionów komórek nadających, odbierających i przekazujących miliardy informacji. W bazach danych Plexus'a zarejestrowani są wszyscy agenci wywiadu Imperium, każdy wydział, komórka i biuro. Każdemu przyznawane są numery kodowe PSEG, konieczne do rozkodowania transmisji. W zależności od znaczenia każdy z agentów posiada odpowiednio od kilkudziesięciu do kilku tysięcy takich kodów. Numery PSEG nie są przyznawane jednorazowo i co jakiś czas zostają uaktualniane. Transmitowane dokumenty są dynamicznie kodowane, co oznacza, że przesyłana informacja zawiera też program kodujący, który przekodowuje informację, jeżeli nie zostanie ona odebrana poprawnie, np. PSEG odbiorcy nie odpowiada zarejestrowanemu w informacji. W takim przypadku informacja "że coś jest nie tak z odbiorcą X" trafia do Plexus'a, a później do wydziałów IntSec i Renik, które mogą rozpocząć odpowiednie śledztwo. Chociaż Plexus ma mo-

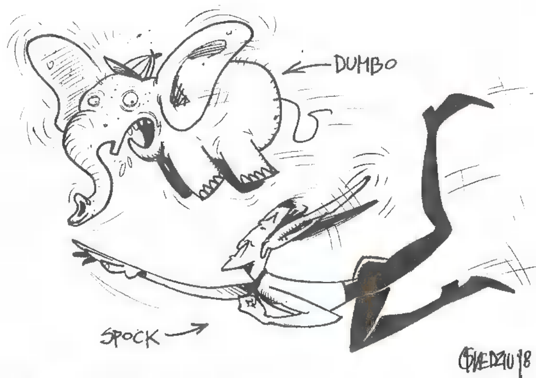


żliwość przesyłania informacji za pośrednictwem nadprzestrzennej sieci HoloNet, w większości przypadków (zapewne ze względu na koszty) korzysta ze specjalnych droidów kurierskich. Tak naprawdę są to superszybkie statki kosmiczne składające się z napędu, komputera nawigacyjnego, droida R2-M3 (jako kapitana) oraz wyposażenia nadawczo-odbiorczego. Po otrzymaniu przekazu "skaczą" do systemu odbiorcy. Zostały one tak zaprogramowane, żeby nie wykonywać skoku nadprzestrzennego dłuższego niż jeden dzień, dzięki czemu można korygować ich trasę.

Podstawową jednostką wywiadu Imperium jest komórka operacyjna. Z danych wynika, że istnieją ich miliony osadzone na każdym znanym zamieszkałym układzie. Osobiście mam nadzieję, że dane te są przesadzone, sporządzone "na wyrost", aby polepszyć pozycję wywiadu w oczach Imperatora. Podstawowym zadaniem agentów wywiadu jest wyszukiwanie i śledzenie jakichkolwiek oznak działalności skierowanej przeciwko Imperium. Z niektórych jednak dokumentów wynika, że oprócz inwigilacji środowisk przestępczych i struktur Sojuszu, prowadzona jest działalność "kontrolująca" ISB i COMPNOR. Wiedza zawarta w tych materiałach otwiera nam nowe, szersze możliwości ugodzenia w najczulszy punkt przeciwnika.

Na zakończenie chciałbym zaznaczyć, że raport ten jest oparty na wstępnych analizach otrzymanych materiałów i jest zapewne niepełny. Badania cały czas trwają i będę informował o ich wynikach w miarę przybywania informacji. W dniu dzisiejszym wysłałem do Dowództwa Sił Specjalnych moją opinię co do materiałów uzyskanych przez grupę "Sztylet 5". W ocenie zawarłem sugestię awansowania mjr. Jamesa McBraina na stopień pułkownika, a członków jego grupy na stosowne szarże.

Toad Jouth
Szef Wydziału Operacyjnego Wywiadu Sojuszu Rebelii



SERCE TYGRYSA

SERIA WING COMMANDER

"Jam jest serce Konfederacji
Sługa pokoju
Wybawiciel wolności
Obrońca światów.
Gdy będę torować drogę ku zwycięstwu
Nie ulęknę się wroga
By nie mógł on poskromić sprawiedliwości
Gdy będę zapalać słuszny ogień pokoju
Czcić będę życie
Bowiem mą powinnością jest powstawać przeciw złu."

Tą teoretycznie normalną przysięgą rozpoczynają swoją wielką przygodę rekruci, którym przyjdzie służyć w niezwykłej armii, w jeszcze bardziej niezwykłym świecie. W świecie ogromnym i niezbadanym, przyciągającym niczym magnes. Jest to "tylko" świat serii gier, która urosła już do miana legendy. Seria ta zwie się WING COMMANDER.

Niewiele było gier, które tak bardzo oczarowały graczy nie tylko swoim rozrywkowym charakterem, ale i opowiadaną epicką historią. Tak było niewątpliwie z WING COMMANDEREM. A wszystko zaczęło się w 1990 roku, kiedy to Chris Roberts wraz kolegami z firmy ORIGIN stworzył pierwszą część gry. Chris był poźniej także główną osobą pracującą nad kolejnymi trzema częściami. Za początek historii fan WC uzna jednak wydarzenia z roku 2629. Wtedy to ziemska jednostka lason natknęła się po raz pierwszy w historii ludzkości na obcy statek. Nie otrzymano odpowiedzi na wysłane pokojowe sygnały, a po 20 minutach Obcy bez ostrzeżenia zniszczyli lasona. W ten sposób ludzkość stanęła przed największym w całej swojej historii zagrożeniem. Pięć lat później, przy braku możliwości załatwienia konfliktu w sposób dyplomatyczny, Konfederacja Terrańska wypowiedziała wojnę Cesarstwu Kilrathi. W 2654 roku na pokład lotniskowca TCS Tiger's Claw trafia młody pilot, Christopher Blair. W przyszłości stanie się on bohaterem ludzkości, a wrogowie nadadzą mu przydomek "Serce Tygrysa".





Okazuje się, że gry komputerowe są w stanie przenosić ładunek emocjonalny równy temu z prawdziwego życia. Przygody Blaira i jego przyjaciół to jedna z najwspanialszych historii z gatunku science-fiction. Fabuła jest niesłychanie wciągająca, momentami spycha ona na dalszy plan elementy zabawowe, czyli walki rozgrywające się w przestrzeni kosmicznej. Jest to opowieść o życiu jednego człowieka. O tym co widzi i przeżywa. Christopher Blair jest pilotem, jego przeznaczeniem jest walka, ale oprócz tego jest tylko człowiekiem wraz z wszystkimi tego konsekwencjami. Walczy, podobnie jak i jego przyjaciele, o odparcie wrogów i musi wypełniać rozkazy pomimo przeciwności losu. We wszystkich częściach WC przewinęło się mnóstwo postaci. Każda z nich posiadała swój własny charakter, własne losy i tragedie. Służba była dla nich sposobem na życie. Jedni zaciągali się, by posmakować przygody, inni by ratować ludzkość, ale zdarzali się także tacy, którym pilot kojarzył się z pieniędzmi, sławą i szybkim podrywem panienek. Dookoła trwała wojna, śmierć bliskich była ciosem, z którego niektórzy nie potrafili już do końca się otrząsnąć. Śmierć zbierała swe żniwo także w życiu Blaira. Zginęła w walce jego ukochana, ginęli przyjaciele i podopieczni. Każdy dzień mógł przynieść kolejne bolesne straty. Bywały również momenty, w których można było odpocząć, zagrać w karty, napić się i zapomnieć o całej wojnie. Walka, miłość, zdrada, cierpienie. Nie było chyba żadnej ludzkiej emocji, która nie przewinęłaby się w tym "komputerowym serialu". Zresztą najlepiej sens walki w szeregach Kosmicznych Sił Zbrojnych Federacji oddaje cytat:

"Walczymy razem, zjednoczeni więzami –
Więzami męstwa, Więzami odwagi, Więzami przyjaźni.
Bez mego towarzysza jestem niczym.
Beze mnie mój towarzysz jest niczym.
Tylko razem możemy osiągnąć to,
Co obowiązek nakazuje nam ukończyć.
Walczymy za nasze przekonania,
Przeciwko powstałej groźbie.
Mój towarzysz jest mym strażnikiem.
Z nim u boku
Nie będę się bał śmierci lub zniszczenia,
Nie będę czuł spoczywających na nas oczu nienawiści.
Polecę mym statkiem zdecydowanie i prosto,
Nie wątpiąc nigdy, że mój towarzysz jest tu, by chronić mnie."

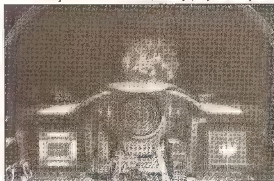
Technologia przyszłości

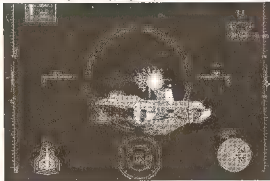
WING COMMANDER przyciąga jednak nie tylko fabułą. Jako, że jest grą komputerową, jego podstawowym elementem winna być zabawa. A jest to w gruncie rzeczy symulator walk kosmicznych (Space Combat Simulator), chociaż tak naprawdę niewiele ma wspólnego ze słowem symulator. Jest to po prostu doskonała zręcznościówka, w której gracz pilotuje gwiezdne statki, nie bacząc na prawa fizyki rządzące przestrzenią kosmiczną. Liczy się szybkość, emocje i doskonałe wybuchy. Symulator wraz z kolejnymi częściami gry zmieniał swój wygląd, ale cały czas utrzymywał swój charakter. Bardzo ważny był fakt, że zawsze stał na najwyższym technologicznym poziomie i jeżeli kolejna gra działała bez zarzutów, to można już było spokojnie chwalić się tym przed kumplami. Wpływ miała na to polityka firmy ORIGIN – poszczególne gry w momencie ukazania się plasowały się o oczko wyżej niż przyjęte na ten czas standardy sprzętu komputerowego. Było to może dość brutalne, ale dla zagorzałych graczy stanowiło tylko dodatkową zachętę do rozbudowania konfiguracji swojego sprzętu. Mogę podać choćby przykład swojej osoby. Zakupiłem trzecią część WC, gdy

jeszcze nie posiadałem napędu CD-ROM, tylko dlatego by mieć niepodważalny argument w negocjacjach z ojcem, które miały doprowadzić do wyżebrania kasy na CeDeka.

Wymagania sprzętowe były rzeczywiście wysokie. Pierwszy WING COMMANDER zachwycał nowinkami technicznymi i jako jedyny działał nie tylko na PeCecie, ale i na poczciwej Amidze. Fani tej ostatniej mogli już tylko obejść się smakiem, gdy zaczął święcić tryumfy WC 2: VENGEANCE OF THE KILRATHI, który zajmował, bez żadnych dodatków, 8 dyskietek (!!!) 5,25 calowych i do instalacji potrzebował ponad 20 MB. Oszołamiał nie tylko grafiką VGA 256 kolorów, ale i fantastyczną oprawą dźwiękową. W intro postacie mówiły ludzkim głosem, podobnie jak i w części symulacyjnej (po zainstalowaniu speech packa). Druga część przyniosła też inne spojrzenie na fabułę, która była już dużo bardziej rozwinięta i wspierała się na ogromnej ilości animowanych przerywników.

Gwiazdka 1994 roku i oto w glorii pojawia się WC 3: HEART OF THE TIGER (SERCE TYGRYSA), a wraz z nim kolejny przełom sprzętowy. Umieszczenie gry na 4 płytach kompaktowych wymusza zakup CD-ROMów. Poza tym jako jedna z pierwszych gier wymagał do uruchomienia 8 MB RAM, a i tak poszczególne misje ładowały się około 3 minut. Receptą na to było dołożenie pamięci do 16 MB, co było wtedy wręcz potworną ilością. Płyty kompaktowe zmieniły ponownie wizerunek fabularnych przerywników. Od tego momentu były to pełnoekranowe filmy, w których występowali nieźli aktorzy. Postacią pierwszoplanową stał się legendarny Luke Skywalker z Gwiezdnych Wojen, czyli Mark Hamill. Wcielił się on w postać głównego bohatera, czyli Christophera Blaira. Oprócz niego w grze występowali równie znani Malcolm McDowell ("Błękitny grom", "Tank Girl"), John Rhys-Davis ("Poszukiwacze zaginionej Arki"), czy Tom Wilson (trylogia "Powrót do przyszłości"). Radykalnej zmianie uległ również engine części symulacyjno-zręcznościowej. Nareszcie nabrał on prawdziwego trójwymiaru, a w zapomnienie odszedł poprzedni oparty na sprite'ach. Trójwymiarowe obiekty prezentowały się jeszcze lepiej w kolejnym przełomie owego czasu, czyli trybie SVGA 640x480. Zwykła VGA z wielkimi pikselami zaczęła straszyć, a do swobodnej gry w podwyższonej rozdzielczości niezbędne były już pierwsze procesory klasy PENTIUM. Czwarta część serii, zatytułowana PRICE OF FREEDOM, uchodziła za najmniej rewolucyjną, ale zapewniła sobie i tak ogromny rozgłos za sprawą doskonałych filmów, zrealizowanych dla potrzeb gry. Niezwykłość swą zawdzięczały niebagatelnej kwocie 10 mln dolarów, na której zamknęła się produkcja. W efekcie tego ukazał się film, który można by prezentować w kinach. Olbrzymie dekoracje, mnóstwo statystów, stroje i efekty robiły ogromne wrażenie. Całość mieściła się na 6 płytach CD. Jeszcze jedną ciekawostką było stworzenie wątku fabularnego, w którym gracz miał stosunkowo sporą swobodę. System ten opierał się na wybieraniu odpowiednich odpowiedzi podczas odgrywanych scenek lub lotu, mających nieznaczny wpływ na kolejne wydarzenia. Wejście WING COMMANDERA w świat akceleratorów 3D miało miejsce w kolejnej odsłonie, czyli w PROPHECY. Nic więc dziwnego, że grafika robiła jak zwykle spore wrażenie. Dużą niespodzianką okazał się dodatek do PROPHECY zwany SECRET OPS, który pojawił się w Internecie i był dostępny zupełnie za darmo. Ze





względów objętościowych zrezygnowano z filmów ilustrujących fabułę. W zamian za to, przez siedem kolejnych tygodni wrzucano do sieci kolejne epizody wraz z tekstowymi plikami. Obecnie można kupić kompilację zwaną PROPHECY GOLD, będącą połączeniem 5 części i pakietu SECRET OPS. Na tym na razie zakończyła się historia, ale to nawet dobrze, bo można już rozpocząć spekulacje nad kolejnymi rewolucyjnymi rozwiązaniami, które opracują przy kolejnych częściach programiści z ORIGIN.

Okolice

Poza podstawowymi częściami cyklu, firma ORIGIN uraczyła nas także kilkoma grami, które w jakiś sposób były związane ze światem WING COMMANDER. Najsłynniejszą z nich był PRIVATEER, który zdobył duże uznanie i zaskarbił sobie przychylność graczy. Zupełnie inne spojrzenie na świat i jakże różne ujęcie tematu musiało przynieść sukces. Gracz wcielał się w samotnego pilota, który był zarazem kosmicznym podróżnikiem, piratem i przemytnikiem. Nie był z nikim związany, nie wykonywał poleceń dowództwa, działał na własną rękę i sam wytyczał sobie szlaki. Podstawą jego egzystencji był handel lub wynajmowanie się do wykonywania płatnych zleceń. Konflikt pomiędzy Federacją Terrańską a Kilrathi rozgrywał się w tle. Wojna wpływała na galaktykę destrukcyjnie i życie w niej nie było zbyt przyjemne. Okolice, w których toczyły się walki nie należały do bezpiecznych i uczęszczanych szlaków. Druga część PRIVATEERA, czyli THE DARKENING nie była już tak zakorzeniona w świecie WC.

Ciut wcześniejszą pozycją był mizerny WC: ACADEMY. Oparty na enginie drugiej części nie wnosił absolutnie nic nowego do fabuły. Był to praktycznie tylko i wyłącznie edytor misji.

Pewnym krokiem naprzód miał być z kolei WC: ARMADA. Niestety ta mieszanka strategii z symulacją okazała się dużym niewypałem. Część strategiczna raziła trywialnością, a I symulacyjna niewiele wnosiła ciekawego. W sumie gra ta była odpadem z tworzonej w tym czasie trzeciej odsłony.

Krok w przyszłość

Po WC4 coś zaczęło zgrzytać. W wyniku sporów wewnątrz firmy odszedł Roberts, który założył własną firmę DIGITAL ANVIL. Zabrał jednak ze sobą jeden bardzo ambitny projekt. Dotychczas WC był dostępny jedynie komputerowej braci. Roberts, który posmakował sztuki reżyserskiej podczas realizacji trzeciej i czwartej części cyklu, postanowił nakręcić film kinowy oparty o wydarzenia z pierwszych części. W chwili obecnej film jest już na ukończeniu. Jego wielkim minusem na pewno będzie brak aktorów, którzy występowali w grach. W sumie filmowa wersja będzie posiadać dużo gorszą obsadę niż wersja komputerowa. Dla fanów jest to duże rozczarowanie, ale nie jest wykluczone, że mimo niskiego budżetu film okaże się sukcesem.

Odejście z ORIGIN Robertsa wydawało się być końcem WING COMMANDERA. Nic bardziej mylnego, bowiem skierowana do pracy nad kolejną częścią grupa MAVERICK TEAM postanowiła odmłodzić serię. Tak oto powstał WING COMMANDER: PROPHECY, który stanowi pożegnanie z dotychczasowymi postaciami. Pierwszą i najważniejszą różnicą jest w tej części zmiana głównego bohatera. Następuje niemal symboliczna zmiana warty. Podeszły już wiekiem Christopher Blair zostaje Komandorem, a na pokład TCS Midway przybywa prosto z Akademii Lance Casey, syn Icemana, poległego podczas walk kompana Blaira z początków jego kariery. Od tej chwili akcja jest ukazana z perspektywy Lance'a. W dodatku do PROPHECY zwanym SECRET OPS, występują już tylko młodzi piloci.

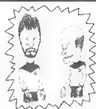
Cóż czeka więc miłośników WC? Obecnie do graczy dochodzą plotki, że nad grupą MAVERICK pieczę sprawuje Andy Hollis, który zasłynął z wielu doskonałej jakości symulacji lotniczych (F-15, LONGBOW 2). Niezależnie od tego, czy jest to prawda, niedługo powinien zagościć na dyskach kolejny WING COMMANDER i jak zwykle przyciągnąć przed monitory tysiące graczy.

DLACZEGO SPOCK MA TAK DŁUGIE USZY?
...BO OD DZIECKA LUBIŁ PODSŁUCHIWAĆ!



FENOMEN RÓWNIE WIELKI

STAR TREK



Tak się złożyło, że do tej pory w materiałach zebranych w Kompendiach wiele miejsca zajmowały tematy związane ze Star Wars. Natomiast zupełnie po macoszemu potraktowany został inny fenomen ze słowem Gwiezdny w tytule, czyli STAR TREK. Przyszedł chyba wreszcie czas, żeby nadrobić te zaległości. Przecież oficjalne źródła podają, że serial ten oglądano w ponad stu krajach i nawet w 1976 roku pierwszy amerykański prom kosmiczny został nazwany Enterprise, po tym, jak żądało tego ponad 400 tysięcy miłośników serialu. Do fanów ST należą m.in. Whoopie Goldberg, Robin Williams, a także jeden z najwybitniejszych geniuszy naszych czasów, przykuty do wózka i ciężko chory fizyk, Stephen Hawking. Kiedyś odwiedził on studio Paramount, w którym powstają odcinki serialu. I kiedy pokazano mu mostek Enterprise poprosił, żeby zdjęto go z wózka (który bardzo niechętnie opuszcza) i posadzono w fotelu kapitana. Uff... Takimi wiadomościami o ST można zapełnić niejedną książkę. Ale zakładając, że nie wszyscy czytelnicy są fanami tego serialu, chcemy na samym początku przedstawić nieco ogólnych wiadomości.

W Polsce ruch Trekkies (bo tak nazywają się miłośnicy ST) nie jest tak rozwinięty jak w USA. Trzeba jednak pamiętać, że fenomen ST wywodzi się z roku 1966, kiedy to powstały pierwsze odcinki serialu, tzw. oryginalnego ST. Często trekkowcy składają się z całych rodzin, które od lat sześćdziesiątych kibicują ulubionemu serialowi. Natomiast w Polsce w la-



tach sześćdziesiątych dostęp do zagranicznych (chyba, że były to seriale radzieckie czy czeskie) filmów był bardzo utrudniony.

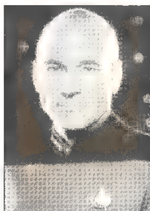
Najważniejsze pytanie, które należy zadać na samym początku, dotyczy przyczyn tak wielkiej popularności ST. Dlaczego właśnie ten serial podbił serca wielu osób. Myślę, że taki fenomen zdarza się raz na kilkadziesiąt lat. Obecnie doświadczamy czegoś podobnego, jeżeli chodzi o serial Z ARCHIWUM X. ST dokładnie trafił w zapotrzebowanie ówczesnego społeczeństwa. Opowiadał o przyszłości z XXIII wieku, kiedy to ludzie musieli zmierzyć się z wieloma niebezpieczeństwami. Ale przede wszystkim byli zmuszeni przyzwyczaić się do pokojowego współistnienia z innymi rasami, które często sprawiały wiele kłopotu. W ST pojawiło się bardzo silne przesłanie tolerancji oraz zrozumienie potrzeby korzystania z osiągnięć różnych kultur, a nie niszczenia ich. Bardzo dobrym tego przykładem było dwóch głównych bohaterów serii, kapitan statku Enterprise James T. Kirk i jego oficer naukowy Spock. Pierwszy z nich był człowiekiem, a drugi pół-Vulcanem. Różnili się nie tylko wyglądem, ale również charakterami, a jednak połączyła ich przyjaźń. Nawet sławna aktorka Whoopie Goldberg, która zresztą pojawiła się w nowej serii ST, powiedziała kiedyś, że od dzieciństwa chciała zagrać w ST, bo był to pierwszy program, w którym godnie przedstawiono ludzi o jej kolorze skóry.

Zaletą ST był fakt, że zmieniał się on, zarówno technologicznie, jaki i tematycznie, ale nadal przekazywał to samo przesłanie. Najnowsza seria, czyli STAR TREK: VOYAGER jest już daleka o lata świetlne od pierwszego przeboju, ale zachowała główną myśl przewodnią. Złośliwi twierdzą, że ST różni się od mydlanej opery tylko kolorowymi strojami i dziwnie ucharakteryzowanymi aktorami. Tak jakby zupełnie nie zauważali, że serial, pod powłoczką s-f, przekazywał bardzo mądre i ważne wartości.

Aktorzy grający w serialu zdobyli niebywałą popularność. Dotyczyło to zwłaszcza dwóch głównych bohaterów serii, czyli Wiliama Shatnera (KAPITAN JAMES T.KIRK) oraz Leonarda Nimoy'a (SPOCK). Pierwszy z nich był sumiennym dowódcą, ale nie dyktatorem. Cechował się odwagą i sprawiedliwością i był przykładem dzielnego bohatera. Natomiast bardziej złożoną postacią był Spock. Jego matka była człowiekiem, a ojciec dyplomatą Vulcanem. W Spocku walczyły ze sobą dwie strony, ludzka, pełna emocji oraz opanowany i nie okazujący uczuć charakter Vulcana.



Po trzech latach, w 1969 roku, zakończono nadawanie serialu. Okazało się jednak, że nadal procentowała jego popularność, którą wykorzystano przy powstaniu kilku filmów pełnometrażowych. W 1987 roku postanowiono wskrzesić ST i tak powstał serial STAR TREK: THE NEXT GENERATION, który nadawano aż do 1994 roku. Od poprzedniego serialu minęło jednak wiele lat, w ciągu których aktorzy postarzeli się, zmieniło się też wiele w otaczającym nas świecie. Nie można więc było wykorzystać tych samych postaci, co w poprzedniej części. Zdecydowano się więc na ryzykowne posunięcie. Akcję nowego serialu osadzono w XXIV wieku, stworzono nowy statek, U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-D, a na je-

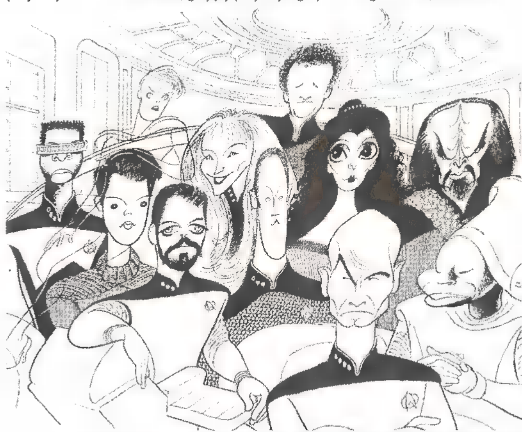


go pokładzie postawiono zupełnie nową załogę. Na początku nie było łatwo. W pamięci widzów ST kojarzył się z pierwszą serią i jej bohaterami. Trzeba także pamiętać, że i producenci podeszli do całego przedsięwzięcia dosyć ostrożnie. Jeszcze w 1991 roku nakręcono film ze starą obsadą, a dopiero w 1994 roku odważono się zrobić film pełnometrażowy z nową załogą. A i wtedy obok Picarda wystąpił także Kirk. Okazało się jednak, że ST:TNG odniósł sukces. Dużą w tym rolę na pewno odegrały dobre efekty specjalne, ale największe znaczenie miały wyraziste postacie głównych bohaterów, czyli załogi mostka Enterprise. Pozostało też główne przesłanie serialu: w społeczeństwie złożonym z różnych ras najważniejsza jest tolerancja i umiłowanie pokoju.

Kapitanem został JEAN–LUC PICARD, grany przez Patricka Stewarta, którego miłośnicy fantastyki mogą pamiętać z filmu Davida Lyncha "Dune". Miał on dodatkowo utrudnioną rolę, jako że zastąpił na mostku kapitańskim samego Shatnera. Stewart nie próbował wszelkimi siłami zdyskontować popularności swojego poprzednika. Stworzył nowy typ kapitana, a swojej postaci nadał kilka charakterystycznych dla siebie cech. Między innymi umiłowanie twórczości Shakespeara. Sam występował przez 25 lat w Royal Shakespeare Company i jego miłość do Wielkiego Williama przejawia się także w serialu, chociażby wtedy, kiedy w odcinku zatytułowanym Encounter at Farpoint mówi "Zabijcie wszystkich prawników", czyli cytuje Henryka VI.

Stewart grał w serialu rolę sprawiedliwego i zrównoważonego kapitana, zmuszonego do podejmowania trudnych i nie zawsze popularnych decyzji.

Oczywiście w kreowaniu popularności serialu znaczącą rolę odegrali także inni aktorzy. Między innymi Jonathan Frakes, grający przystojnego pierwszego oficera, WILLIAMA RIKE-



RA, Le Var Burton (pierwszy mechanik GEORDI LA FORGE), którego niektórzy mogą pamiętać z serialu "Korzenie". Geordi otrzymał zresztą swoje imię po zmarłym w 1975 roku miłośniku ST, który nazywał się George LaForge. Warto też zwrócić uwagę na dwie inne postacie. Pierwszą z nich był PORUCZNIK WORF (Michael Dorn), klingoński oficer bezpieczeństwa i jedyny Klingończyk w Gwiezdnej Flocie. Klingoni to jedna z ras zamieszkująca ówczesny świat, rasa wojowników, którzy ponad wszystko cenią sobie honor, a najwyższym wyróżnieniem jest dla nich śmierć na polu walki. Następną ciekawą postacią był android DATA (Brent Spencer), którego największym marzeniem było doświadczenie ludzkich uczuć.

W serialu były również dobre role kobiece. Na mostku znalazła się Marina Sirtis, jako psycholog DEANNA TROI, pół człowiek– pół betazoid, posiadająca zdolność empatii (wyczuwania uczuć innych) oraz Denise Crosby, czyli oficer TASHA YAR. W serialu występowała także Gates McFadden, jako bardzo inteligentna DOKTOR BEVERLY CRUSHER.

Jak widać nawet na mostku Enterprise D reprezentowane były różne rasy. Ważną zaletą serialu było także przedstawienie ludzkości jako mających swoje słabości, ale wartościowych istot.

W ślad za ST: TNG powstały dwa następne seriale. W 1992 roku zaczęto nadawać STAR TREK: DEEP SPACE NINE, w którym akcja rozgrywa się na stacji kosmicznej (ze starej gwardii występował w nim Worf). Natomiast najmłodszym dzieckiem serii jest STAR TREK: VOYAGER (nadawany od 1995 roku), którego akcja rozgrywa się na U.S.S. Voyager NCC–74656. Na przykładzie tego serialu widać między innymi, jak ST zmieniał się w czasie razem ze swoimi widzami i panującymi w danym okresie przekonaniami. Otóż kapitanem Voyagera jest... kobieta!



Mimo, że wszystkie seriale rozgrywały się w innych miejsach, z innymi bohaterami, to miały wiele cech wspólnych. Pod przykrywką nowoczesnych technologii i wynalazków pokazano ludzkie uczucia i walkę o godność w życiu każdego z ludzi. I chociaż obecnie trudno bez uśmiechu na ustach oglądać Kirka błądzącego po wulkanach ze styropianu, to i stare odcinki są przepełnione tym urokiem, który nadal przyciąga do serialu tysiące ludzi. W czasie tych ponad trzydziestu lat zmieniło się wiele. Zmieniła się technika, rozwinęło się wiele dziedzin nauki. Nie zatracono jednak optymistycznego przesłania, znanego z piewszej serii.

W serialach nie brakowało również humoru. Np. w trzech ostatnich seriach pojawił się barman Quark, który był właścicielem wszystkich lokali i urządzeń rozrywkowych w ST:DS9. Pochodził z rasy Fereng, która zajmo-

wała się szeroko pojętym handlem. Stosowali się oni do tzw. Rules of Aquisition. Zostały w nich zawarte między innymi takie zasady jak: Wszystko warte sprzedania, jest podwójnie warte sprzedania, czy: Jeżeli klient się poci, to zwiększ ogrzewanie.

Jak już wspomniałam twórcy seriali nie zakończyli swoich ambicji na produkcjach telewizyjnych. Już w w roku 1979 powstał pierwszy film kinowy zatytułowany STAR TREK: THE MOTION PICTURE. Fabuła była dosyć prosta. Dzielna załoga kapitana Kirka ratowała Układ Słoneczny, któremu zagrażał zbliżający się niezidentyfikowany obiekt. Kolejnym filmem był zrobiony w 1982 roku STAR TREK II: THE WRATH OF KHAN, w którym zginął Spock. Następnie w 1984 roku powstał STAR TREK III: THE SEARCH FOR SPOCK, w którym Kirk poszukiwał ciała swojego przyjaciela, żeby mogło się ono połączyć ze swoją katrą (czymś w rodzaju duszy), a dwa lata później powstał STAR TREK IV: THE VOYAGE HOME (bardzo ważną rolę odegrały w nim wieloryby). Oba filmy reżyserował Nimoy. Już w 1989 roku Kirk i jego załoga wystąpili w STAR TREK V: THE FINAL FRONTIER (reżyserem był Shatner), natomiast w dwa lata później w STAR TREK VI: THE UNDISCOVERED COUNTRY, w którym Kirk zostaje (oczywiście) niesłusznie oskarżony o próbę zabicia Klingona Gorkona. Załoga znana z serii ST:TNG pojawiła się po raz pierwszy w filmie wyreżyserowanym w roku 1994, czyli w STAR TREK: GENERATIONS. Wtedy to Kirk i Picard sprzymierzyli się w celu pokonania szaleńca. We wszystkich wyżej wymienionych filmach grał Shatner, mimo że od jego roli w serialu minęło sporo czasu. W 1996 roku powstał STAR TREK: FIRST CONTACT, w którym wystąpiła już tylko załoga z ST:TNG. Reżyserem tego filmu był Jonathan Frakes, czyli Riker. Jeżeli jednak myślicie, że na tym zakończy się produkcja filmów z bohaterami ST, to grubo się mylicie. W przygotowaniu jest bowiem STAR TREK: INSURRECTION, na który fani ST czekają z taką samą niecierpliwością jak fani SW na pierwsze odcinki historii Gwiezdnych Wojen. Kiedy pisałam ten tekst, również w polskiej telewizji można było oglądać odcinki ST:DS9 i ST:V.

Mam nadzieję, że zachęciłam was do zainteresowania się ST. A jeżeli zostaniecie już jego fanami to możecie również zagrać w gry oparte na serialu. Do tej grupy zaliczyć można przygodówki, tj. STAR TREK 25-TH ANNIVERSARY (z 1993 roku), STAR TREK JUDGEMENT RITES (1994) i STAR TREK THE NEXT GENERATION (1995). Są to stare gry, ale może ktoś ze znajomych jest ich szczęśliwym posiadaczem. Dużo młodsze jest natomiast niezbyt udane połączenie strzelanki fpp, przygodówki i symulatora o nazwie STAR TREK GENERATIONS, oparte na filmie o tym samym tytule. Natomiast osoby, które chcą poczuć się prawdziwymi adeptami Gwiezdnej Floty z pewnością powinny być zadowolone z zakupu STAR TREK: STARFLEET ACADEMY. W realiach ST oparta jest także zrobiona na engine UNREAL strzelanka KLINGON: HONOR GUARD, w której wcielamy się w postać Klingona. Jednocześnie dwie firmy, MICROPROSE (obecnie wchłonięte przez HASBRO) oraz INTERPLAY szykują dla fanów ST kilka tytułów, które ukażą się w, miejmy nadzieję, niedalekiej przyszłości. Bardzo ciekawie zapowiada się np. przygodówka STAR TREK: SECRET OF VULCAN FURY i jeżeli zostanie w końcu wydana, to powinna stać się przebojem.



W tym miejscu musimy się niestety pożegnać. Mogę tylko obiecać, że do tej tematyki powrócimy w kolejnym Kompendium. I pamiętajcie, że "Kosmos jest ostatnią granicą".


TATO, TATO! DZIECI ŚMIEJĄ SIĘ ZE MNIE, ŻE MAM DUŻĄ GŁOWĘ!
GRZEŚ '98

Aleksandra Cwalina
Andrzej Cwalina

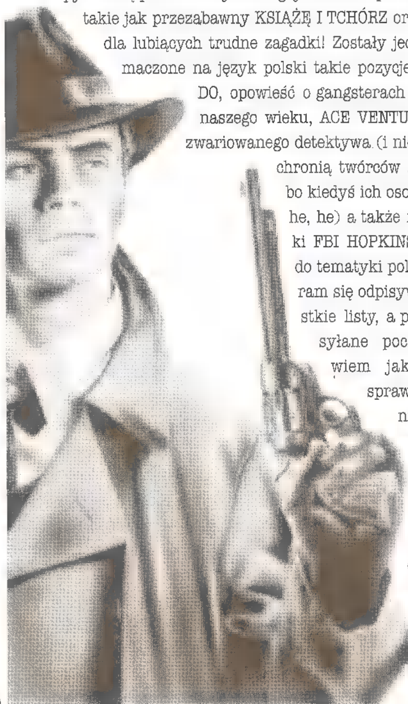
Przygodówki polskie i po polsku

Największy koszmar miłośnika przygodówek

Ciemność rozświetlana tylko błyskiem pochodni, piękna komnata, której szukałeś przez kilka bardzo długich dni. Już za chwilę, za tymi drzwiami dowiesz się prawdy! Zostaną wyjaśnione wszystkie tajemnice, wszystkie niewiadome, które spowodowały, że zostałeś w tej krainie tak długo. Otwierasz wrota i twoim wygłodniałym oczom ukazuje się jeszcze wspanialsze pomieszczenie. A na jego środku siedzi najpiękniejsza kobieta, jaką widziałeś w swoim życiu. Tak, to jest ta chwila. Dziewczyna podchodzi do ciebie, otwiera usta i mówi: Blgl, bum, siurp hop. Jeszcze przez chwilę nie możesz w to uwierzyć... Ale powoli dociera do ciebie bolesna prawda! Nie rozumiesz ani słowa!

A potem możesz się obudzić zlany potem, szczęśliwy, że był to tylko upiorny sen. Ale ten koszmar może się sprawdzić! Dlaczego? Otóż ta sytuacja aż nazbyt może przypominać ci wątpliwej przyjemności doznania, których doświadczasz grając w przygodówki. Ano właśnie. Tak może się stać, jeżeli nie znasz dobrze języka angielskiego, a cała sytuacja jest je-

szcze gorsza, jeżeli przygodówki w które grasz nie umożliwiają wyświetlania dialogów na ekranie. A wiadomo, że w co jak w co, ale w przygodówki bez zrozumienia dialogów grać się nie da. Co wtedy zrobić? Poddać się? Na pewno nie. Najpierw trzeba zająć się szlifowaniem umiejętności językowych. Ale należy pamiętać także o tym, że na naszym rynku dostępne są przygodówki, w których używa się wyłącznie języka polskiego! Do tej grupy należą przede wszystkim gry zrobione przez polskich twórców, takie jak przezabawny KSIĄŻĘ I TCHÓRZ oraz REAH, przygoda dla lubiących trudne zagadki! Zostały jednak także przetłumaczone na język polski takie pozycje jak JACK ORLANDO, opowieść o gangsterach z lat trzydziestych naszego wieku, ACE VENTURA, czyli przygody zwariowanego detektywa (i niech wszystkie moce chronią twórców zagadki z totemem, bo kiedyś ich osobiście odwiedzę, he, he, he) a także najnowszy, świeżutki FBI HOPKINS, czyli powracamy do tematyki policyjnej. Jako że staram się odpisywać na wasze wszystkie listy, a przynajmniej te wysyłane pocztą elektroniczną, wiem jak wiele trudności sprawiło wam ukończenie powyższych gier. Tak więc dla wszystkich miłośników przygodówek zebrałam rozwiązania w jednym rozdziale. Teraz nie musicie ich szukać w kilku miejscach! Życzę miłej zabawy!



1. DETEKTYWISTYCZNY BLUES

Lata trzydzieste – JACK ORLANDO

Witajcie w świecie wolności słowa, miłości i lejącego się strumieniami alkoholu. Tutaj każdy jest szczęśliwy, ma swoją wierną butelczynę i już nie musi ukrywać się ze swoim nałogiem. Ironia? Jaka ironia? Nie znajdziecie jej w moim głosie. Chyba tylko żal. Kiedyś, przed rokiem 1933 było lepiej. To zależy oczywiście od punktu widzenia. Wtedy była prohibicja, a ja miałem pracę, byłem znanym prywatnym detektywem, ludzie mnie podziwiali, a przestępcy unikali jak ognia. Teraz wszystko się zmieniło. Wygląda na to, że jestem jednym z niewielu ludzi, którym zniesienie prohibicji zmarnowało życie. Jestem zapitym prywatnym detektywem, który walczy o odrobinę godności, która schowała się gdzieś bardzo głęboko. Czy ktoś jeszcze pamięta Jacka Orlando?

48 godzin

Ten dzień zapowiadał się jak każdy inny. Właśnie wysączyłem kolejny kieliszek w moim ulubionym lokalu i postanowiłem potoczyć się do mieszkania. Często zastanawiałem się, czy gdybym wyszedł chwilę później, mógłbym uniknąć kłopotów. Zawsze jednak sądziłem, że w dużym stopniu o naszym życiu decyduje los. No, ale wróćmy do całej historii. Krokiem marynarskim wędrowałem po ulicy, gdy nagle usłyszałem podniesione głosy. W ciemnym zaułku kłóciło się dwóch mężczyzn i nawet nie zorientowałem się kiedy padł strzał. Nie wiem też, w jaki sposób znalazłem się na ziemi i dlaczego straciłem przytomność. Jedno jest pewne, nie był to skutek nadużycia alkoholu. Ostatnie, co zapamiętałem, to widok mordercy wspinającego się po drabinie na dach budynku.

Kiedy odzyskałem przytomność, leżałem obok martwego człowieka, a nade mną pochylali się policjanci. Zgadnijcie, kogo oskarżyli o to morderstwo. Bingo! Oczywiście, że dobrego starego Jacka Orlando. Okazało się jednak, że moje stare znajomości są jeszcze coś warte. Zdołałem przekonać Toma, szefa komisariatu, żeby dał mi 48 godzin na znalezienie mordercy. Inaczej, hm... mogę znaleźć się w dość nieprzytulnej celi.

Musiałem działać systematycznie. Postanowiłem więc najpierw zajrzeć do swojego mieszkania (klucz był schowany pod wycieraczką). Pogadałem jeszcze z sąsiadką, Alice, która zaprosiła mnie na herbatkę do swojego przytulnego mieszkanka. Ze swojego apartamentu zabrałem miotełkę do kurzu i znalezionym w szafce kluczykiem otworzyłem szafkę z pistoletem. Nie mogę przecież chodzić po ulicy bez broni! Jeszcze mi życie miłe. Na kanapie znalazłem też portfel z pewną sumką pieniędzy. Wszystko wskazywało na to, że byłem przygotowany na spotkanie z mordercą. Przypomniałem sobie jednak o obietnicy danej Alice. Podśpiewując pod nosem piosenkę "living next door to Alice", udałem się na spotkanie. Na korytarzu przykuła moją uwagę szczotka. Nie jestem może gospodynią domową, ale i taki sprzęt może się przydać. Alice nudziła jak zwykle. Zajęła się robotą dopiero wtedy, gdy dałem jej miotełkę do kurzu. Mogłem więc przejrzeć rzeczy znajdujące się w jej mieszkaniu. Potajemnie zabrałem rękawice bokserskie i wymknąłem się cichaczem.

Dosyć tego dyskutowania, musiałem znaleźć sposób na dostanie się na dach budynku. Nie było to łatwe, bo drabina, po której wdrapał się morderca, była zbyt wysoko. Postanowiłem rozejrzeć się po okolicy. Na jednym z podwórek stał samochód, z którego wystawała korba. Tak, to był dobry pomysł, żeby przyciągnąć drabinkę korbą. Okazało się jed-

nak, że właścicielem samochodu jest pewien bardzo nieprzyjaźnie nastawiony do mnie osobnik o pięknym imieniu Bif. Wyglądało na to, że w bezpośrednim starciu nie mam zbyt dużych szans. Postanowiłem pomyszkować dalej. Za rogiem stał koń pociągowy, pod którym zauważyłem podkowę. Wymiotłem ją szczotką. Pogadałem z właścicielem konia i doznałem olśnienia. Włożyłem do rękawic podkowę i pobiegłem pożyczyć korbę. Bif nie był z tego zadowolony, więc niedługo potem nastąpiło starcie Bif kontra podkowa... Zabrałem korbę i ściągnąłem drabinkę. Dysząc ze zmęczenia (to już nie te lata, panie dziejku), wdrapałem się na dach. Znalazłem na nim zapałki pochodzące z nocnego klubu Night O'Granis. Trzeba było sprawdzić to źródło. Schodzenie poszło mi już znacznie szybciej.

Na dole spotkałem Toma, który oddał mi kluczyki do mojego samochodu. No, dopiero teraz dobrze wykorzystam swoje 48 godzin. Już miałem pojechać do miasta, kiedy zauważyłem leżące na ziemi cygaro. Gdzieś już widziałem takie cygara. Można było je kupić w sklepie u mojego starego kumpla Charliego. Trzeba więc było wybrać się na zakupy do miasta. Po drodze spotkałem jeszcze Bifa i w końcu, późnym wieczorem, dotarłem wreszcie do miasta.

W miasteczku

Od razu udałem się do sklepu Charliego. Dobry z niego kolega, chciał mi pomóc, mimo że ostatnio ignorowałem jego kartki świąteczne. Kiedy zapytałem go kto kupił cygara, opisał mi wysokiego mężczyznę. Przynajmniej miałem jakiś ślad. Dostałem od Charliego także kilka dolarów i gazetę. Chciałem od razu iść do klubu, ale mój samochód ostatnio bardzo się psuł, dlatego odwiedziłem Franka, miejscowego mechanika–magika. Umówiłem się z nim na przegląd samochodu we wtorek. Teraz pobiegłem do Night O'Granis.

Wejścia pilnował jakiś umięśniony pacan, który nie chciał mnie wpuścić do środka. Zapewne był przekupny, ale nie chciałem marnować pieniędzy. Opłacało się trochę poszukać, bo na dawnym placu budowy odkryłem drabinę prowadzącą na podwórko na tyłach klubu. W klubie spotkałem siedzącą przy barze olśniewającą blondynkę, która po zastosowaniu odpowiednich argumentów (wystarczyło pięć dolarów) powiedziała mi, że cygara Black Death palił niejaki Bellinger, który zatrzymał się w hotelu. Gdybym miał więcej czasu, to na pewno rozwinąłbym tę znajomość, ale mój czas na wolności kurczył się nieubłaganie. Udałem się więc do hotelu.

Miły recepcjonista niecnie przeze mnie oszukany (podałem się za brata pana Bellingera) poinformował mnie, że mój krewny mieszka pod numerem 101. Wymknęło mu się także, że zapasowe klucze do tego pokoju ma sprzątaczka. Pomyszkowałem w korytarzu prowadzącym do pokoju sprzątaczek i znalazłem klucz do interesującego mnie pokoju. Na górze otworzyłem drzwi i znalazłem się w normalnym, na pierwszy rzut oka, apartamencie. Na stoliku leżał notes z wiadomością o spotkaniu z panem Smithem dzisiaj o 20.00 w Night O'Granis. Zabrałem się także do przeglądania walizki Bellingera. No tak, okazało się, że nasz sympatyczny palacz (zawsze wiedziałem, że nałóg może zgubić człowieka) wozi ze sobą niezły arsenał. Tak podnieciło mnie to odkrycie, że kroki na korytarzu i brzęk klucza usłyszałem w ostatniej chwili. Ledwo zdążyłem wymknąć się przez okno. Uff. Teraz należało iść do klubu i zdążyć na spotkanie z rozmówcą Bellingera.

Okazał się nim grubawy jegomość, pan Smith (szkoda, że nie Kowalski). Na początku był nieufny, ale rozchmurzył się, gdy pokazałem mu gazetę, która, jak się okazało, była znakiem rozpoznawczym. Smith był wysłannikiem Don Scallettiego, miejscowego Tuti di Fruti, czy jakoś tak. Widocznie ten mafioso zamówił u Bellingera małe sprzątanie. Bellinger (czyli ja udający Bellingera) miał dostać zapłatę w zacisznym miejscu. Kiedy Smith odwrócił się do mnie tyłem i wyciągał coś z kieszeni (jak się okazało broń), wykorzystałem ten czas na

zdzielenie go pięścią w głowę. Przez chwilę powinien być nieszkodliwy, musiałem go jednak związać, bo inaczej zapewne od razu poleci do szefa na skargę. Teraz jednak przyszedł czas na Bellingera, który już czekał na mnie przy stoliku w środku klubu. I on ucieszył się na widok gazety. Chciałem, żebyśmy zmienili lokal, ale chyba nie był to zbyt dobry pomysł, bo po drodze Bellinger spotkał swoje przeznaczenie, czyli kilka kulek, które wysłano do niego z przejeżdżającego samochodu. Nosił wilk...

Oczywiście znowu jakiś głupek oskarżył mnie o to morderstwo. Co dziwniejsze, policja mu uwierzyła. Jednak popełnili błąd strategiczny i na chwilkę zostawili mnie samego. Dzięki temu czmychnąłem ile sił w nogach w najbliższą uliczkę. Kiedy wróciłem, nikogo już nie było. Na rogu stał facet, którego przekonałem siłowo, że powinien wyjawić mi tajemnicę, jak dostać się do kasyna Don Scallettiego. Okazało się, że potrzebne jest zaproszenie. Teraz przyszedł czas na odwiedzenie Franka. Na jego podwórku stał samochód, na którego siedzeniu znalazłem zaproszenie do Kasyna.

Przypomniałem sobie też o panu Smith – musiałem jakoś go związać. Wyłamałem deski broniące dostępu do opuszczonej rudery i uzbroiłem się w kij baseballowy. Tak przygotowany udałem się do włóczęgi, który znokautowany nie protestował, kiedy zabierałem mu sznur. A tak przy okazji, czułem straszne wyrzuty sumienia. Rozumiem, że można kogoś postrzelić we własnej obronie, nawet jakoś przełknąłem ten numer z rękawicą. Ale bić kijem baseballowym! To było po prostu niesmaczne. No, ale miałem sznur, chociaż wiedziałem, że cel nie uświęca środków. Związałem Smitha i spokojnie udałem się do kasyna, które stanęło przede mną otworem, kiedy pokazałem zaproszenie.

W środku podenerwowałem gości i w końcu zostałem zaproszony do Don Scallettiego. Wszystko skończyło się nie najgorzej. Tuti di Fruti kazał zamknąć mnie na dole w piwnicy, ale dowiedziałem się, że planuje jakąś akcję w dokach. Z komórki wydostałem się dzięki Elizabeth, siostrzenicy Scallettiego. Dziewczyna była w szoku po otrzymaniu wiadomości o śmierci jej ukochanego Bellingera. Podejrzewała o to morderstwo wuja i dlatego postanowiła mi pomóc. Dostałem od niej łom, którym poradziłem sobie z drzwiami. W pokoju mafiosa znalazłem swoją broń oraz teczkę. Wyjścia bronił jakiś mięśniak, ale odkręciłem zawór z parą i miałem go z głowy. Dostałem nawet naboje i dzięki temu "wystrzeliłem" sobie wyjście na ulicę. Frank zreperował mój samochód, ale nie chciał pieniędzy. Nie chciał także zdradzić, gdzie znajdują się moje kluczyki do wozu. Jego czerwony nos sugerował jednak, że powinienem dobrać się do gorzelni. Znalazłem tam korbę i kiedy uruchomiłem stojący tam samochód, załoga stwierdziła, że musi udać się na spoczynek. Dzięki temu zabrałem whisky i zapłaciłem nią Frankowi. Potem wystarczyło wsiąść do samochodu i udać się w ślad za Scallettim.

Doki

Okolica była niezbyt przyjazna, ale po krótkich poszukiwaniach znalazłem drzwi, które ktoś zabezpieczył niezłą kłódką. Owocem poszukiwań było też znalezienie monety leżącej samotnie na chodniku. No cóż. Od tego myślenia rozbolała mnie głowa. Po za tym dawno już nic nie piłem. Wiedziałem, że źle robię poddając się nałogowi, ale musiałem wychylić chociaż kufelek piwa. Udałem się więc do baru. Za monetę kupiłem zimne piwo i już już miałem je wypić, gdy zobaczyłem biednego marynarza, który cały spocony zajadał jakieś parówki. Odezwało się we mnie sumienie i poczęstowałem biedaka piwem. Jego wdzięczność była tak duża, że zostawił mi swoje danie. Nie byłem teraz głodny, więc schowałem parówkę do kieszeni (mam nadzieję, że mi nie zatłuści płaszcza).

Udałem się dalej na poszukiwania czegoś, dzięki czemu mógłbym pokonać łańcuch. Za rogiem, na ciemnym podwórku znalazłem to, czego szukałem, czyli nożyce do cięcia

blachy. Pilnował ich piesek, ale obłaskawiłem go parówką. Teraz już spokojnie mogłem przeciąć łańcuch. Nie czekając ani sekundy dłużej, pozbyłem się głupiego żelastwa. Już, już miałem wejść do środka, gdy przypomniałem sobie, że po drodze widziałem włóczęgę z rumem (albo raczej rum z włóczęgą). No nie, takiej okazji nie mogłem darować. Wróciłem i zabrałem śpiącemu butelkę (no proszę, a teraz zostałem złodziejem). Napić się postanowiłem jednak później. Za bramą wszystko wyglądało tak, jakby ktoś coś nielegalnie stąd wywoził albo wwoził. Chyba znalazłem to, czego szukałem. Wymknąłem się strażnikowi, który kilka razy prawie mnie dorwał i dostałem się do labiryntu, który tworzyły wielkie skrzynie. Trochę pobłądziłem i wreszcie dotarłem do miejsca, gdzie jedna z desek skrzyni była obluzowana. Tutaj zostałem zaatakowany przez miłych młodzieńców, ale szybko za pomocą pistoletu pokazałem im, gdzie pieprz rośnie.

Uciekali, aż się za nimi kurzyło i nawet zostawili mi łom w prezencie. Wyrwałem nim deskę ze skrzyni. Potem znalazłem kuter, na który dostałem się po zdobycznej desce. Ze środka dało się zabrać tylko kotwicę. Dobre i to. Kilka kroków dalej siedział stary Wilk Morski, który w zamian za rum dał mi linę. Przywiązałem ją do kotwicy. Może taka kombinacja kiedyś się przyda. Mogłem już wracać, wyglądało na to, że znalazłem tutaj wszystko, co można było odszukać.

Ruszyłem w drogę powrotną. Zaciekawiło mnie jednak jeszcze jedno pomieszczenie. Dobrze zrobiłem, bo kiedy w środku wdrapałem się na drabinę, podsłuchałem rozmowę Scallettiego z pewnym majorem! Wyglądało na to, że mafiozo kupował od wojska broń! Do tego mój znajomy, komisarz Tom, też był zamieszany w tę aferę. Przestępcy rozeszli się do swoich brudnych zajęć, a ja musiałem jakoś uratować swoje życie. Wcisnąłem przycisk, który wywołał hałas gdzieś w innym pomieszczeniu. Obstawa Don Scalettiego poszła sprawdzić co się stało, a ja wdrapałem się na dach. Pistoletem ogłuszyłem znajdującego się tam strażnika, a potem zaczepiłem linę z kotwicą o brzeg budynku. Dzięki temu opuściłem się na dach samochodu i pojechałem w nieznane...

Baza wojskowa

...a ściślej do bazy wojskowej. Znalazłem się w dziwnym magazynie. Drzwi wyjściowe były zamknięte, ale otworzyłem je za pomocą toporka znalezionego w skrzynce na boku samochodu. Wybrałem się na spacerek i na ziemi znalazłem kawałek drutu. Wróciłem do magazynu, gdzie stał samochód i korzystając z warsztatu przerobiłem drut na wytrych. Otworzyłem nim zamknięte drzwi w budynku, który znajdował się na lewo od magazynu. Znalazłem tam mundur i nieśmiertelnik.

Przebrałem się w mundur i teraz mogłem spokojnie wędrować po okolicy. Wybrałem się więc do samego dowództwa. Najpierw załatwiłem służbistę przy telefonie. Wysłałem go pod byle pozorem do innego pokoju, wsadziłem wtyczkę do gniazdka i uruchomiłem telefon. Zadzwoniłem do Toma i przedstawiając się imieniem majora (Max) poprosiłem, żeby przyjechał do bazy.

Potem wybrałem się do sekretariatu majora i powiedziałem sekretarce o włamaniu do magazynu. Przestraszona poinformowała o tym majora, który nie był zbytnio zadowolony z takiego obrotu spraw. Pozostało tylko poinformować o wszystkim pułkownika, licząc, że może on nie jest skorumpowany.

Oczywiście na początku nie chciał mi uwierzyć, ale zmienił zdanie, gdy pokazałem mu dowody, czyli teczkę Don Scallettiego. Potem musieliśmy rozprawić się ze spółką Tom i Max. A na końcu pojawiła się Elizabeth i... O nie, prawdziwy gentleman nie zdradza szczegółów. Powiem tylko, że zaprosiła mnie na kawę. Wygląda na to, że sprawy powoli zaczynają wyglądać coraz lepiej...

Lata osiemdziesiąte – HOPKINS FBI

Znajdujesz się w swoim mieszkaniu. Ciekawe, że łazienka nie jest zabudowana, ale to dobry pomysł na integrację pomiędzy domownikami. Twoim sublokatorem jest niestety tylko kot, który debilnie zabawia się trącaniem słuchawki telefonu.

Możesz zabawić się i ty, próbując obejrzeć, podnieść bądź przesunąć każdy przedmiot, ale szkoda zachodu, bo nic ciekawego przy tej okazji się nie dowiesz. Pogrzeb tylko w kanapie po lewej stronie, wyciągając kluczyki od auta, oraz zgarnij ze stołu śrubokręt. Przed wyjściem z domu weź jeszcze służbowy pistolet.

Jedyny samochód stojący na ulicy należy oczywiście do ciebie. Zanim jednak nim odjedziesz, przeczytaj oba ogłoszenia na ścianie – o wycieczkach i o wynajmie pokoju. Dopiero teraz możesz wsiąść, a jakże, otwierając wóz kluczykiem.

Dyspozytor po chwili powiadomi cię o napadzie na bank. Udaj się tam, ■ po wylegitymowaniu się dowodzącemu akcją policjantowi, weź od niego megafon i porozmawiaj z terrorystami. Zgódź się na dostarczenie helikoptera i zaoferuj swoją osobę w zamian za zakładników. Po ucieczce bandytów znajdziesz się na dachu banku, z porządnym siniakiem na głowie. Podnieś znalezioną kartkę z literami MLR i idź do hali głównej banku. Z przegródki po lewej stronie weź obcęgi, po czym przesuń stojący w rogu sali śmietnik, aby ujawnić pozostawioną tam bombę! Otwórz zamek śrubokrętem i przetnij kolorowe druciki w kolejności: środkowy, lewy, prawy (Middle, Left, Right – oczywiście).

Możesz podzielić się znaleziskiem z oficerem, ale rozmowa będzie bezpłodna. Zamiast tego wsiądź do samochodu, a po chwili dowiesz się, że na pustej parceli znaleziono porzucony helikopter. Na miejscu znajdziesz już tylko ciało pilotki oraz maszynę, jednak na ziemi będzie leżeć pusta butelka oraz sznurowadło. To są już jakieś poszlaki. Oddaj sznurowadło dziadkowi w laboratorium, a sam udaj się z rewelacjami do biura FBI.



Przed wejściem porozmawiaj z agentem ucharakteryzowanym na punka. W środku zabaw rozmową wszystkich, których napotkasz, ale szczególnie dyspozytora pośrodku sali. Twój gabinet znajduje się w głębi po lewej stronie. Przeszukaj swoje szuflady, a natrafisz na kluczyk. Pomoże ci on otworzyć zamkniętą wcześniej szafkę, gdzie znajdziesz granat. Dostęp do komputera blokuje hasło "hopkins".

Odwiedź jeszcze biuro po drugiej stronie sali, gdzie porozmawiaj ze swoją mamoniową Samantą (nieźle, romanse w pracy), a następnie nacieszesz oczy widokiem tłustego oblicza szefa – windą na piętro.

Przed wyjściem zagadnij dyspozytora, który przekaże ci informację o telefonie z laboratorium. Zadzwoń tam (5625-1536) i wysłuchaj wyników badań sznurowadła. Znaleziono na nim fragmenty ściółki leśnej...

Czas więc do lasu. Kawałek autem, ale dalej już piechotą. Nad brzegiem rzeki weź z łódki zwój liny, który następnie kowbojskim rzutem zaczep o korzeń po przeciwnej stronie, dzięki czemu będziesz mógł się przyciągnąć.

Idąc przez ciemny las miej w pogotowiu pistolet, aby móc wymieniać ogień z nacierającymi z przeciwnej strony bandytami. Dotrzesz w końcu do opuszczonego domostwa, którego nie da się pokonać inaczej jak granatem. Niestety wybuch przeżyje jeden z uzbrojonych bandytów, który otworzy ogień, pozbawiając cię życia. O dziwo, to nie koniec gry, choć przed chwilą, w lesie, nie raz musiałeś pewnie wczytywać save'a. Tym razem po prostu znajdziesz się w niebie.

Niebo jest fajne, tylko zbiurokratyzowane. Porozmawiaj ze świętym stojącym za kontuarem, a następnie udaj się w prawo, skąd zabierz perukę i ubranie. Przebierz się i wracając zgarnij rzutki z tarczy wiszącej w barze, a z automatu nabierz sobie orzeszków. Z głównej sali podąż w głąb i spotkaj strażnika. Po rozmowie o napojach podaruj mu orzeszki, a następnie przypomnij jak to dobrze jest czasem się napić. Strażnik zniknie, a ty idź dalej. W sali teleportacyjnej przestaw dźwignię, stań w miejscu przeznaczonym na teleportację I rzuć rzutką w przycisk. Tym sprytnym sposobem znajdziesz się z powrotem w ludzkim ciele.

Nie było cię tu ledwie chwilkę. Zabierz banknot i wracaj do samochodu, podobnie jak poprzednio wymieniając strzały z bandytami.

Hm, co powinien zrobić teraz agent? Przemyśleć sprawę i podjąć odpowiednie kroki. W przypadku Hopkinsa jest to wizyta w domu Samanty, prawdopodobnie w celu zjedzenia kolacji. W domu jednak pusto, a drzwi do łazienki zamknięte. Przestrzel zamek, ale w środku będzie ciemno. Przeszukaj zatem niebieską wazę, skąd wyjmiesz gumę do żucia. Tę żuj, pozostawiając sobie "złotko". W szufladzie znajdziesz natomiast zapalniczkę. Otwórz skrzynkę z bezpiecznikami i zastąp przepalony "złotkiem" z gumy. Będziesz mógł wejść do łazienki. Odsłoń zasłonę, za którą znajdziesz martwe ciało obcej osoby i napis krwią, który przeczytaj. Ze ściany zdejmij lustro. Przed wyjściem zabierz z szafki ściereczkę, a z jednej z szuflad pigułki nasenne.

Z takimi rewelacjami można udać się tylko do biura FBI. Na swoim biurku znajdziesz kasetę video. Wróć z nią do domu Samanty i obejrzyj, korzystając z magnetowidu. Ładne kwiatki, groźny Bernie Berckson chce się na tobie zemścić, a jego narzędziem będzie twoja dziewczyna. Niedoczekanie. Musisz jednak iść tropem, który on zostawił.

Pierwsza zagadka znajduje się na basenie. Psa obłaskaw kurczakiem, dzięki czemu posiądziesz kanister. Wrzuć do wody lusterko, a odkryjesz pierwsze ciało. Przyczepiona kartka wskazuje na konieczność wizyty w muzeum.

Zgodnie ze wskazówką, trzeba podgrzać króla. Wszystko co potrzeba, masz przy sobie. Włóż szmatkę do butelki, nalej doń benzyny i podpal zapalniczką, a następnie wrzuć do kominka. Wosk się roztopi ujawniając kolejną ofiarę. Kartka tym razem kieruje cię do kina.

Nie masz biletu, ale pomoże ci banknot. Na sali jest ciemno, ale można coś z tym zrobić, udaj się do pomieszczenia projekcyjnego, gdzie wsadź wtyczkę do gniazdka i włącz projektor dźwignią. Jeśli teraz wrócisz do sali, znajdziesz przybite do ekranu kolejne zwłoki, z notatką przywodzącą na myśl strzały do tarczy.

Udaj się więc na strzelnicę, zajmij stanowisko piąte i strzel pięć razy do celu. Przybliż cel, a okaże się, że właśnie zabiłeś... Samantę!! Nic nie możesz na to poradzić, Bernie wziął na tobie straszliwy odwet. Zabierz tylko kasetę oraz kluczyk i i jedź obejrzeć zawartość kasety. Bernie żegna się z tobą na zawsze.

Ty jednak nie dajesz za wygraną. Nie można tego tak zostawić! Udaj się do biura FBI, do pokoju Samanty. Otwórz kluczykiem szafkę, a znajdziesz kod do komputera (328mhza). Wpisz go i przejrzyj wszystkie akta. Trop prowadzi na wyspę Kondora. Pójdź do szefa i przedstaw mu wszystkie argumenty. Gdy się zgodzi na wyjazd, grzej na lotnisko, skąd zabierze cię samolot.

Znajdziesz się na tropikalnej wyspie. Na plaży podnieś muszlę, a spod niej zabierz złote monety. Udaj się do osady, porozmawiaj z tubylcami, a następnie zagraj w kości na pieniądze, dzięki czemu wygrasz co nieco. Z forsą biegnij na sam koniec osady, gdzie kup wędkę w sklepie. Wracając zabierz stojącą przy barze łopatkę I udaj się na plażę. Pokop w trzech miejscach, aż wykopiesz dżdżownicę (dobre sobie, dżdżownica w piasku!). Czas na ryby. Pójdź na pomost, załóż robaka i zarzuć wędkę. Oczywiście jako agent szczęściarz, natychmiast złapiesz rybę.

Można forsować fabrykę. U jej bramy rzuć rybę kotu, co spowoduje niezłe zamieszanie. Wróć do baru, gdzie pracownik fabryki będzie czekał na upranie ubrania, pogadaj z nim i wrzuć mu tabletki nasenne do szklanki. Gdy zaśnie, zabierz mu z kieszeni kwitek i wal do pralni. Odbierz marynarkę, przeszukaj ją, a znajdziesz przepustkę. Teraz możesz spokojnie wejść na teren fabryki.

Pojeździmy trochę windą. Na pierwszym piętrze z jednego z pokoi zabierz spinacz, z drugiego ukryte w szufladzie zapałki. Na czwartym piętrze zabierz z jednego z pokoi rękawiczki. Teraz akcja sabotażowa na piętrze drugim. Załóż rękawiczki, wyłącz odkurzacz z gniazdka i zrób spięcie wkładając tam spinacz. Uzyskasz dostęp do drzwi. Wejdź do pokoju i podpal zapałkami zawartość kosza na śmiecie. Niezły dym.

Jedź na trzecie piętro i wejdź do dyspozytorni. Zgarnij ze stołu kartę magnetyczną i wracaj do windy. Tam zamiast wciskać guziki, wsuń kartę w szczelinę, a znajdziesz się w tajnym przejściu. Parę kroków i powtórz manewr z kartą, przez co znajdziesz się w łodzi podwodnej, która poniesie cię w nieznane.

Nieznane, to i po omacku. Kierując się następująco: północ, północ, wschód, wschód, północ, północ, zachód, północ, natrafisz na tajną bazę Bercksona. Ten gość to musi mieć kupę pieniędzy!

Po krótkiej rozmowie z zainteresowanym zostaniesz wtrącony do celi. Na szczęście w koszu na śmiecie znajdziesz pierścionek z diamentem, którym możesz odchylić promienie lasera, wycinając dziurę w ścianie, i przejść do sąsiedniej celi. Ukryj się w trumnie, a niebawem zostaniesz przeniesiony do innego pomieszczenia.

Opuść drewniane objęcia, weź z szafki gaz i niebieską butelkę, a następnie przeszukaj półki, gdzie natrafisz na strzykawkę. Czas na małą zabawę w Quake'89!

Poruszasz się strzałkami, strzelasz klawiszem CTRL, a spacją otwierasz drzwi. Jest tu parę pomieszczeń, gdzie trzeba wykonać określone czynności.

Najpierw pomieszczenie wentylacyjne (sektor 2). Wyłącz wszystkie wentylatory, wypij zawartość niebieskiej butelki, a następnie zamontuj pojemnik z gazem w wolne miejsce i włącz wentylator, rozpylając trujący gaz po całej bazie.

Znajdź laboratorium (1A), gdzie pobierz sobie strzykawką próbkę krwi, a następnie umieść ją w maszynie. Stworzysz swojego klona, który zostanie natychmiast zatruty i wysłany do nieba. Tam nim pokierujesz – postaraj się pożyczyć nóż od gościa noszącego go dumnie w piersi. Z prawej strony nieba, w toalecie, znajdziesz Samantę, z którą musisz porozmawiać i skłonić, by dała się przeteleportować na ziemię, tak jak wcześniej Hopkins.

Przełącz na swój pierwowzór odpowiednią ikonką i przejdź do pokoju wskrzeszeń (3) – znajdziesz tam ciało Samanty, które możesz wskrzesić jednym naciśnięciem przycisku. Jakoś okaże się odporna na gaz. Masz więc teraz pod kontrolą trzy osoby – Samantę i dwóch Hopkinsów, z czego jednego w niebie.

Doprowadź Samantę i normalnego Hopkinsa przez labirynt do pomieszczeń mieszkalnych (1C) i naciśnij każdą z postaci inny przycisk ukryty pod metalową płytką. Otworzy się przejście tunelem. Zanim jednak weń wejdziesz, przełącz się na Hopkinsa-klona. Trzymanym przez niego zakrwawionym nożem przetnij kabel prowadzący do teleportera. Teraz możesz wskoczyć prawdziwym Hopkinsem w tunel, by obejrzeć szczęśliwe zakończenie.



Lata dziewięćdziesiąte – ACE VENTURA

Wiele osób prosiło mnie o opisanie ostatnich przygód mojego przyjaciela Ace. Na temat jego dokonań narosły już legendy. Takie same jak o tej przygodzie, w której zarzucając linę na skałę uratował od zagłady bardzo rzadki gatunek orła. Postanowiłam więc wyjaśnić wam jak Ace pokonał swoich największych wrogów, prześladowców zwierząt.

A oto co napisał do mnie Ace po rozwiązaniu całej sprawy.

Dom

Otworzyłem drzwi kluczem i znalazłem się w moim wspaniałym mieszkanku. Chciałem trochę odpocząć, ale ktoś pukał do drzwi. Okazało się, że to mój gospodarz, któremu byłem winny pieniądze za czynsz. Do tego kazał mi zabrać stąd moje ukochane zwierzęta. Wyglądało na to, że grozi mi eksmisja! Musiałem jak najszybciej zarobić jakieś pieniądze. Może mój przyjaciel ma dla mnie jakieś zadanie? Połączyłem się z nim używając laptopa. Faktycznie, w jakiś tajemniczy sposób zaginęły wszystkie psy na Alasce. Musiałem tam dotrzeć jak najszybciej, więc Woodstock załatwił mi supertransport.

Morskie głębiny

Zostałem wyrzucony gdzieś w głębiach oceanu. Niedaleko kołysała się łódź podwodna. Może dotarcie do niej nie było łatwe, ale w końcu byłem sprytnym detektywem. Kiedy znalazłem się na miejscu, postanowiłem trochę pobuszować. Zbyt długo jednak nie kręciłem się po pokładzie, bo zostałem złapany przez jakichś dwóch podejrzanych typków i doprowadzony do ich szefa, który przedstawił się jako kapitan Jacques. Uważał się za następcę kapitana Nemo (wyglądało na to, że słona woda ma toksyczny wpływ na komórki nerwowe). Uciąłem sobie z nim pogawędkę na wszelkie możliwe tematy, ale nie okazał się ciekawym rozmówcą. Dostałem jednak pozwolenie na pobuszowanie po statku. Na korytarzu znalazłem widelec, którym następnie otworzyłem zamknięte drzwi i w ten sposób dostałem się do kwatery kapitana. Ups, chyba nie powinienem się tutaj szwendać... No, ale skoro już tu jestem to powinienem trochę się rozejrzeć. Zabrałem fragment mapy leżący na stole, przeczytałem w książce o jakichś dziwnych sygnałach, a z szafki zabrałem klucz, kopertę oraz pieniądze (nazywajcie to jak



chcecie, ale na pewno nie jestem złodziejem). Na łóżku leżała ostryga. Postanowiłem więc sprawdzić co jest w środku. Była tam perła, ale wypadła mi z rąk i stoczyła się pod łóżko. Odsunąłem je i znalazłem nie tylko perłę ale i miejsce, do którego idealnie pasowała niebieska muszla leżąca na półce. Kiedy ją tam umieściłem otworzyło się sekretne przejście. Zgłosiłem Spike'a na ochotnika do zbadania tajemniczego pomieszczenia. Po krótkiej chwili odpoczynku (dosyć się już dzisiaj napracowałem) ruszyłem za nim. Mało brakowało, a moja przygoda skończyłaby się bardzo szybko. Spike schował się bowiem w szafie i założył stary uniform kapitana Nemo. Kiedy otworzyłem szafę zobaczyłem ducha! Na całe szczęście sprawa się wyjaśniła, a ja stałem się właścicielem zabytkowego ubrania. Potem zająłem się mapą, która wisiała nad szafką. Zaznaczyłem na niej cyrklem współrzędne wyspy, a potem zapisałem je na kartce papieru. Teraz już wiedziałem jak dotrzeć do Wulkanii. Na tej wyspie chyba działo się coś niedobrego...

Mimo zakazu kapitana wybrałem się na dolny pokład. Włożyłem klucz do dziurki i pociągnąłem za dźwignię. O, proszę! Ktoś uwięził małego wielorybka i chyba nawet wiem kto! Tak na wszelki wypadek włączyłem mu na grzbiecie urządzenie sygnalizujące jego położenie.

Przypomniałem sobie, że jeszcze nie zwiedziłem górnego pokładu. Przeszkadzała mi w tym obecność Jacquesa, ale przebrałem się za Nemo i nieźle go wystraszyłem. Teraz mogłem sterować całym statkiem! Dobry kapitan najpierw zaczyna od mapy. Ułożyłem więc jej kawałki, które znalazłem porozrzucane na stole i dodałem do tego fragment znaleziony w kwaterze Jacquesa. Za pomocą papieru z tajnego pokoju zaznaczyłem współrzędne Wulkanii i przykryłem wszystko folią. Potem popracowałem jeszcze piórem. Byłem gotowy do podróży na Wulkanię. Miałem pewne podejrzenia, że na Wulkanii znajdują się uwięzione wieloryby. Wpadłem więc na pomysł, żeby doprowadził mnie do nich mały wielorybek i wypuściłem go na wolność. Potem pokierowałem statek (dziwne, robiło się to za pomocą takich samych przycisków jak kursory na klawiaturze komputera) za wielorybkiem. W ten sposób dostaliśmy się w pobliże Wulkanii. Za pomocą przycisku ściągnąłem w dół peryskop i zobaczyłem, że wejścia do zatoki broni wielka ośmiornica. Dobrze, że w kajucie kapitana przeczytałem jak ją wystraszyć. Nadałem sygnały długi–krótki–długi i mogłem spokojnie dopłynąć do Wulkanii. Wyszedłem przez luk i po grzbietach uwięzionych wielorybów dostałem się do urządzenia wypuszczającego je na wolność. I tak duuuuupek Jacques trafił do więzienia, a wieloryby na wolność.

To była bardzo ciekawa przygoda.

Co? Miałam opowiedzieć o tym jak Ace ratował psy na Alasce? No dobrze, ale to przecież też było ciekawe, nieprawdaż?

Kolejna sprawa

I znowu w domu. Tym razem nie było tak fajnie, bo mój nachalny gospodarz wyłączył mi prąd, a do tego stwierdził, że jestem eksmitowany. Szkoda jedynie, że wszystkie zarobione wcześniej pieniądze przeznaczyłem na rzecz organizacji zajmującej się ochroną ginących gatunków zwierząt. Nie, wcale tego nie żałowałem, ale teraz ja i moi przyjaciele mogliśmy znaleźć się na bruku. Najpierw postanowiłem włączyć prąd. Na szafce pod przykryciem stało akwarium pełne węgorzy elektrycznych. Przeniosłem je do łazienki i postawiłem na stołku. Przypadkowo wsadziłem rękę do akwarium i zrozumiałem, że muszę szybko zdobyć jakieś gumowe rękawice. Znalazłem je w dolnej szafce kuchennej. Odłączyłem też kable od telewizora i jeden ich koniec podłączyłem do skrzynki obok drzwi do łazienki, a drugi wsadziłem do wanny. Pozostało tylko założyć rękawiczki i wrzucić węgorze do wanny. Na koniec odkręciłem kurki w wannie i dolałem rybkom wody. Teraz miałem własne źró-

dło prądu i mogłem za pomocą laptopa odebrać wiadomość od przyjaciela. Łódź podwodna była gotowa i mogłem płynąć na Alaskę.

Przystanek Alaska

Wynurzyłem się z przerębla i od razu spotkałem miłą tubylkę, która zgodziła się zaprowadzić mnie do swojej wioski. Tutaj czekała na mnie jeszcze większa niespodzianka w postaci pięknej córki wodza. Aby jednak zdobyć zaufanie jej podejrzliwego papcia, musiałem ułożyć totem. Jak to zrobiłem możesz zobaczyć na zdjęciu, które dołączyłem do tego listu. Teraz mogłem się zabrać do prawdziwej roboty. Musiałem odnaleźć psy husky, które zaginęły w tajemniczych okolicznościach. Dostałem od wodza skuter śnieżny i jego skórę – teraz mogłem ruszyć w drogę. Najpierw pojechałem do obozu żołnierzy. Pokazanie się im w takim stroju mogłoby skończyć się dla mnie tragicznie i dlatego założyłem coś w rodzaju munduru komendanta. W tym przebraniu łatwo pozbyłem się natrętnych wojaków. Zabrałem im lepszy pojazd, bo w moim zaczynało się już kończyć paliwo. Zatęskniłem za córką wodza i postanowiłem ją odwiedzić. Był to dobry pomysł, bo dała mi specjalny gwizdek. Następny przystanek zrobiłem sobie w miejscu, gdzie kiedyś bywały husky. Po przeszukaniu zaspy znalazłem kość i zamrożone ciasto biszkoptowe. Później zatrzymałem się przy zniszczonej antenie satelitarnej i otworzyłem pokrywę za pomocą ciasta. W środku znalazłem śrubokręt. Przyszedł najwyższy czas na pobuszowanie w chacie, którą znalazłem wśród bezkresnych śniegów. Drzwi pokonałem siekierą i już byłem w środku. Całkiem przytulna chatka. Był tam nawet kominek, a w koszu na śmieci jakiś papier z hasłem. Pod małym, brzydkim dywanikiem znalazłem przycisk i okazało się, że za kominkiem ukryte było jakieś przejście! Dostanie się dalej nie było łatwe, bo w korytarzu zamontowali jakieś ogniste machiny, ale kiedy tylko znalazłem się po drugiej stronie wyłączyłem je przesuwając dźwignię. W holu coś śmierdziało. Najgorsze, że tak śmierdział olej foczy! Okazało się, że trafiłem do fabryki, w której podli ludzie wyciskają olej z biednych foczek. Musiałem coś z tym zrobić. Znalazłem pomieszczenie kontrolne i pozbyłem się towarzystwa złego psa dając mu kość. Otworzyłem przyciskiem drzwi i mało co nie umarłem z wściekłości. Znalazłem bowiem porwane husky, które napędzały maszynę, służącą do wyciskania oleju. Musiałem je uwolnić! Zobaczyłem komputer. No, może tutaj znajdę potrzebne mi informacje. Wpisałem hasło z kartki ze śmietnika (press) i dostałem się do systemu. O, jakie ciekawe rzeczy znalazłem. Wyglądało na to, że mój stary znajomy Jacques i jakaś baba handlowali zwierzętami. Po moim trupie! Korzystając z komputera otworzyłem szafkę i wyłączyłem windę. No, na teraz dosyć już szperania w tym komputerze. Poszedłem zobaczyć co jest w szafce. Za puszkami schowany był łom. Teraz miałem przynajmniej coś do obrony. Łomem otworzyłem szafkę w pomieszczeniu z pieskiem (dobrze, że kość była taka duża).

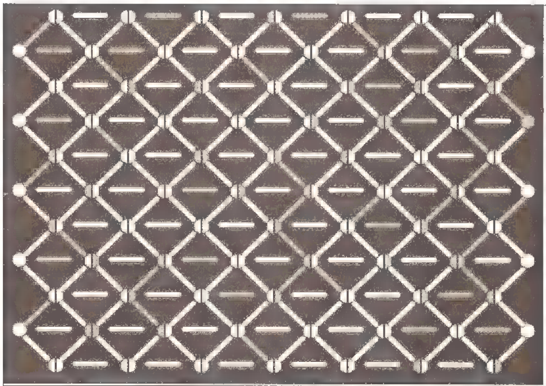
Były tu cztery przyciski, ale co to dla mnie. Wcisnąłem czerwony i niebieski, co wyłączyło produkcję, a potem zielony i czerwony, dzięki czemu otworzyły się włazy. Wróciłem do psów husky, które teraz już nie pracowały i wypuściłem je na wolność. Mogły wreszcie powrócić do swojej wioski. Pora zająć się foczkami. W pomieszczeniu do wyciskania oleju otworzyłem bramkę, przesunąłem dźwignię i uwolniłem foczki. Teraz należało je natłuścić. Dobrze, że w pokoju obok była ogromna wanna. Za pomocą łomu wylałem do niej olej z beczki. Przy okazji znalazłem jakąś dziwną nalepkę. Aby zachęcić foczki do kąpieli wskoczyłem do wanny. Było wspaniale, ale musiałem załatwić jeszcze swoje porachunki z bandytami. Reszta nie jest już tak ciekawa. No, wiesz, te pocałunki od córki wodza, ta wdzięczność...

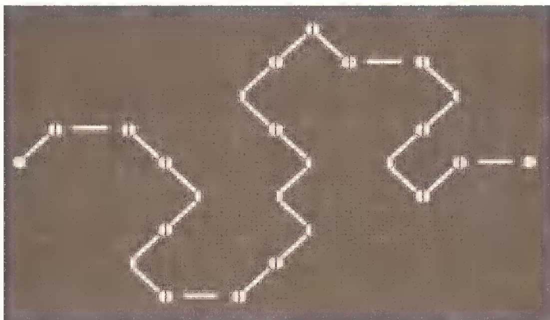
Home, sweet home

Później musiałem wrócić do domu. Ups, wejścia pilnował jakiś goryl. Miałem pieniądze, ale także fajne stroje i postanowiłem przebrać się za doręczyciela pizzy. W mieszkaniu od razu dobrałem się do Internetu. Dostałem się na stronę Exotici, tej firmy, której katalog znalazłem u dręczycieli foczek. Na stronach były pozaznaczane nowości, a ja przeciągnąłem ikonki je oznaczające do pola w prawym dolnym rogu. Razem z Woodstockiem przeszukaliśmy ten serwer! Wpisałem imię Jacques i hasło Nemo. W ten sposób dostałem się na ukrytą stronę. O zgrozo! Okazało się, że ta firma morduje zwierzęta, a potem wyrabia z nich rzeczy na sprzedaż. O nie! Zadarli ze mną! Tak rozpoczął się ich koniec! Zabrałem się do robienia zakupów na tej stronie internetowej. Sądziłem, że uda mi się przekonać ich wysłannika by zabrał mnie do siedziby głównej. Oczywiście okazało się, że nie ma ani foczego oleju, ani tranu z małego wielorybka. Nie będę się chwalił, ale była to moja zasługa. Zamówiłem więc specjalnie szyty strój z gorylego futra. To powinno pomóc. Chciałem wyjść z mieszkania na spacer, żeby ochłonąć po tym wszystkim, ale w drzwiach natknąłem się na gospodarza. Dzięki mojej pomysłowości oszukałem go, że w mieszkaniu nie ma zwierząt, ale nie zamierzałem mu płacić. Zaraz potem zjawiła się kobieta z Exotici. Na to właśnie czekałem. Wymierzyła mnie wszerz i wzdłuż, ale ja zażądałem jeszcze kapci z mojej małpy. Te mogły być zrobione jedynie w kwaterze głównej i dlatego zostałem zabrany do zamku w Bawarii.

Bawaria

Wszystko wyglądało imponująco. Niestety zamknięto mnie w pokoju pełnym przedmiotów zrobionych z zamordowanych zwierząt! Musiałem się stąd szybko wydostać! Na podłodze leżała karta dostępu. Zabrałem ją, bo nigdy nie wiadomo co się może kiedyś przydać. Drzwi były zamknięte, a więc spróbowałem wyjść przez okno. Zdążyłem jednak tylko zdjąć haczyk, bo do sali wszedł wielki facet. Okazało się, że jest to Lardus, przemytnik zwierząt, szef Exotici. Nie było mi wesoło, kiedy okazało się, że wiedział doskonale kim jestem. Mu-





siałem robić dobrą minę do złej gry. Lardus chciał mi pokazać swoje królestwo i zaprowadził mnie do jakiegoś centrum dowodzenia. Potem poszliśmy dalej na wycieczkę i w końcu doszliśmy do wielkiej pieczary. Lardus chciał mnie przekupić I zaproponował mi pracę w swojej firmie. Oczywiście odmówiłem, ale skończyło się tym, że wylądowałem w zamkniętym pokoju. Tym razem postanowiłem, że ucieknę przez okno. Wdrapałem się przy okazji na sam wierzchołek wieży i korzystając z notatek przestawiłem znajdujące się tam urządzenie tak jak chciał Woodstok. Teraz pozostało tylko znaleźć otwarte okno i wydostać się na korytarz w zamku. Pociągnąłem rycerza w zbroi za rękę i otworzyłem tajne przejście do centrum dowodzenia. Teraz czekało na mnie jeszcze zrobienie małego zamieszania w kontroli komunikacji. Zrobiłem to szybko (na dowód przesyłam zdjęcie). Po prostu zmieniałem kolory, tak by półksiężyce i łączące je linie były w takim samym kolorze. Dzięki temu pliki z komputerów Lardusa znalazły się w Internecie. Chciałem zebrać się do domu, ale spotkałem panienkę, która mnie tu przywiozła. Co będę długo opowiadał. Znalazłem się przypięty do stołu, Lardus pożegnał się ze mną czule, a za chwilę laser miał przeciąć moje piękne ciało! Spike chciał mnie ratować i wypróbował wszystkie narzędzia, które miał pod łapą, aż w końcu udało mu się! Musiałem wyrównać porachunki z bandytami. Ruszyłem do pieczary. No i co ja widzę? Grubas i jego wspólniczka słuchają opery. Całe szczęście, że Spike dosypał Lardusowi środek przeczyszczający i pozbyłem się bandyty na pewien czas. Założyłem kostium, ale i tak zostałem rozpoznany. Kobieta rzuciła się na mnie, ale byłem miły dla Spike'a i przy jego pomocy ogłuszyłem ją workiem z piaskiem. Wsadziłem ją do armaty i wystrzeliłem tam gdzie nie życzyłbym znaleźć się nikomu. Opuściłem dźwignię i otworzyłem klatki zwierząt, ale na razie nie miały którędy uciekać.

Na polu walki został już tylko grubas. Z nim poszło mi gorzej. Strzelał do mnie i to w najbardziej wrażliwe miejsca. Chowałem się jednak za filarami i w końcu tak go podpuściłem, że je rozwalił. Potem zrobił to samo ze ścianą. Moim zwierzętom to wystarczyło. Po sekundzie byliśmy już daleko od tego potwora i jego ruin. Na pamiątkę przesyłam ci zdjęcie całej ferajny.

Twój Ace.

Wierzcie, albo nie wierzcie. Tak mi opisał swoje przygody Ace. Na pewno trochę je ubarwił, ale przymknijmy oczy na jego drobne wady. W końcu jest najlepszym psim detektywem na świecie i może mieć swoje słabości. Nieprawdaż?

2. FANTASTYKA I FANTAZJA

Czasy zamierzchłe – KSIĄŻĘ I TCHÓRZ

– I na co tak dziwnie patrzycie? – zapytał czarodziej. Właśnie zdążył w ostatniej chwili skryć się przed ulewą, która ścinała krzaki i usiłowała dopaść tych przechodniów, którzy nie zauważyli pierwszych oznak jej złego humoru. Wyglądało na to, że i czarodziej był w paskudnym nastroju. Jego długa broda była nastroszona jak pióra zadziornego kogutka, który chce udowodnić, że jest najlepszy i najpiękniejszy w całym gospodarstwie. Biesiadnicy zgromadzeni w karczmie "Pod Zdechłym Kalamastrem" nie mieli zbyt mądrych min. Ale, powiedzmy sobie szczerze, w tych stronach już dawno nie widziano żadnego czarodzieja. Brakowało tajemniczych opowieści, mądrych rad i prawdziwej magii. Wprawdzie niedaleko miała swoją chatkę wiedźma Hilaria, ale to jednak nie było to samo. Nawet małe dziecko wiedziało, że prawdziwa magia nie mogła być zastąpiona przez jakieś parzenie ziółek.

Mimo, że początki znajomości Arivalda, bo tak nazywał się czarodziej, z biesiadnikami były dosyć nieprzyjemne, to jednak doprowadzono do kompromisu po owocnych negocjacjach, w których decydującą rolę odegrało piwo i pewna piękna karczmareczka. Zwłaszcza ten pierwszy argument polepszył Arivaldowi humor do tego stopnia, że postanowił podzielić się z wiecznie spragnionymi wiadomości ze świata wieśniakami ciekawym i pouczającym opowiadaniem (oczywiście z odpowiednim morałem właściwym dla dziatek i panien).

– Khm – zaczął Arivald, kiedy płyn z potężnego kufla wypełnił przyjemnym ciepłem jego zziębnięte członki.

Kiedyś, dawno dawno temu, żył pewien młodzieniec. Zapewniam was, dobrzy ludzie, że nigdy nie spotkaliście nikogo bardziej fajtłapowatego. Wszystko do czego zabierał się ten biedak, nazwijmy go Galadorem, źle się kończyło. Nie będę podawał tu przykładów, bo noc krótka i czas goni. Najważniejsze, że ludzie go unikali, a on spędzał coraz więcej czasu złorzecząc i narzekając na swój smutny los. To jednak miało już niedługo się zmienić. Pewnego razu nasz bohater spotkał bowiem demona, który przedstawił mu pewną ciekawą propozycję. Otóż dusza Galadora miała przenieść się w ciało pięknego i bogatego księcia. Propozycja ta do tego stopnia spodobała się Galadorowi, że bez wahania przystał na wszystkie warunki.

Rzeczywistość okazała się jednak dużo gorsza, niż przedstawił ją demon w swoim filmiku reklamowym. Chłopak zjawił się w ciele księcia w momencie, kiedy ów staczał pojedynek z paskudnym Czarnym Rycerzem, który wyglądał tak, jakby książęta schrupywał na śniadanie. Właściwie nie można się dziwić Galadorowi, że zwiał gdzie pieprz rośnie, czyli na cmentarz. Nagle okazało się, że jest pięknym, biednym i wyklętym przez ojca księciem. Ta pozycja bynajmniej mu nie odpowiadała. Postanowił więc zwrócić się z reklamacją. No cóż, demona nie można było nigdzie znaleźć, a sytuacja stawała się coraz gorsza. Galador po raz pierwszy w życiu zrozumiał, że musi stanąć na wysokości zadania i walczyć o przetrwanie.

Glup, doskonałe piwo. Tak, tak, nie wzgardzę jeszcze jednym kufelkiem.

Gdzie to ja... Aha. Postanowienie porzucenia zwyczajów tchórza Galador mógł wypróbować już na cmentarzu. Spotkał tam bowiem wyjątkowo obrzydliwego grabarza, który swój wolny czas spędzał na zagryzaniu tłustych gasienic. Oczywiście na początku nie chciał nawet gadać z naszym bohaterem, ale później okazało się, że ma dużo zdolności, np. może zaczarować grobowce. No cóż, Galador musiał go prosić kilka razy o przywołanie jakiejś duszyczki, ale w końcu jego trud został wynagrodzony. Z ostatniego grobowca

wynurzył się najlepszy czarodziej na świecie, czyli ja. Przebywałem już tam dosyć długo, a nawet bardzo długo. Musiałem więc iść przepłukać gardło, ale zostawiłem chłopakowi drogocenną mapę tych terenów. Musiał tylko poczekać, aż owa mapa zostanie uaktywniona. Urwis spędził ten czas na, hm, przeglądaniu zawartości grobowców przy użyciu łopaty grabarza. Znalazł całkiem fajne rzeczy, np. amulet, sztylet, klejnot i eliksir nieśmiertelności. Te wykopaliska nie spodobały się bynajmniej grabarzowi, który wpadł we wściekłość. Skończyło się to na przeklęciu zdobytych przez chłopaka rzeczy, ale za to uaktywniła się mapa. Galador skorzystał z niej skwapliwie i udał się do miasta. Pamiętał bowiem, że tam poszedłem i chciał zasięgnąć mojej drogocennej rady. Odwiedził jednak najpierw sklep alchemika. Nie bawiły go różne pergaminy i opasłe księgi, ale dojrzał na stole w słoju małego pociesznego człowieczka. Alchemik opowiedział mu historię owego maleństwa, które było homunkulusem, istotą magiczną. Alchemik niecnym podstępem trzymał go w ciasnym słoju. Biedny homunkulus chciał przetrzeć słój, który był zakurzony z zewnątrz, a więc nigdy nie mógł tego zrobić. Zaciekawiony Galador chciał z nim porozmawiać i w ten sposób zdmuchnął kurz ze słoja. Dzięki temu zyskał homunkulusa, dobrego przyjaciela, który obiecał pomóc mu aż trzy razy.

Nie, nie. Proszę siadać. W tych okolicach nie ma homunkulusów i ten pośpiech w ich szukaniu jest doprawdy niepotrzebny. Teraz Galador i jego nowy przyjaciel postanowili wybrać się do karczmy, gdzie właśnie odpoczywałem. Po drodze wypytali wszystkich spotkanych kupców o demony. Dzięki temu wiedzieli jakie zadać mi pytania. Nie mogli jednak ze mną porozmawiać, bo przejścia w karczmie bronił niemiły krasnolud, fanatyczny miłośnik świecidełek. Galador chciał ofiarować mu klejnot, ale krasnolud miał swoje zasady moralne i nie zbierał przeklętych rzeczy. Całe szczęście, że obok siedział zakonnik, który słyszał coś o pewnej dawno zapomnianej świątyni. Galador udał się w drogę, ufając że znajdzie tam sposób na odczarowanie swojego dobytku. Na ołtarzu użył homunkulusa do odczytania dziwnych znaków, które okazały się zaklęciem przywołującym przerażające bóstwo. Musiał



jednak sam przemówić do ołtarza, bo maluch bał się wypowiedzieć straszliwe zaklęcie do końca. Bóstwo nie było zbyt rozgarnięte, ale po dłuższych targach zgodziło się odczarować przedmioty w zamian za eliksir nieśmiertelności. Teraz krasnolud chętnie przyjął klejnot, a chłopak mógł zasięgnąć mojej rady. Powiedziałem mu zgodnie z prawdą, że pomóc mu może tylko sam Lucyfer, a także napomknąłem coś o zamku Fiord, który ma jakieś powiązania z demonami. Krewki młodzieniec od razu popędził do zamku. Nie zdążył więc usłyszeć, jak mówiłem o straszliwym kamiennym potworze, który bronił dostępu do zamku i owa maszkara przypiekła mu portki (i nie tylko, ale nie mogę tutaj opowiedzieć, co mu przypiekła, bo są wśród nas damy). Kiedy skruszony wrócił do mnie, dowiedział się, że potwora można pokonać przy pomocy lustra. Nie wiedziałem jednak, kto ma takie lustro i w końcu karczmarz wyjaśnił Galadorowi, że zwierciadło jest w zamku. Sprawa była trudna, bo książę po zajściu z czarnym jegomościem nie miał wstępu na zamek swojego papcia. Galador wrócił więc spod bram zamku wielce zatroskany. Chciał uprzyjemnić sobie czas gawędząc z więźniem zakutym w dyby. Po dłuższej rozmowie wyciągnął mu nawet z kieszeni wytrychy i fałszywe kości. Muszę przyznać, że chłopak zaczynał się wyrabiać. Potem podmienił kości dwóm kupcom, wyznawcom bożka hazardu. Nie było to łatwe, bo musiał poczekać aż niski kupiec odwróci się do tyłu. Wtedy mógł przejrzeć też bagaże kupców i zabrał sobie małą dziwną książeczkę, która wyglądała na magiczną. Nie muszę chyba podkreślać, że od razu przybiegł z nią do mnie. Och nie, przypominam sobie. Pobiegł do alchemika i wymienił ją na jakąś kartkę z czarem. Ten chłopak nigdy nie nauczy się jak trzeba postępować! Okazało się, że jest to czar, dzięki któremu zmieniłem go w niedźwiedzia. W tym wcieleniu spokojnie dostał się do zamku. Ja postanowiłem napić piwa na cześć Czarnego..., to znaczy chciałem powiedzieć za powodzenie akcji, a miś podreptał do komnaty księżniczki, która, jako że trochę ślepa, wzięła go za kuzynka o włochatym ciele. Ofiarowała mu nawet całusa kiedy przyozdobił się wstążkami z łóżka. Pocałunek ten przemienił go z powrotem w księcia. Potem Galador włamał się przy użyciu wytrychów do skarbca, otworzył skrzynię (pokonując najpierw jakąś diabelską sztuczkę, polegającą na ułożeniu w jednym rządku szeroko uśmiechających się białych czaszek) i dostał lusterko. Potem spokojnie przypiął się do łańcucha i zmusił mnie do zaprzestania szpiegowania w komnacie biesiadnej oraz do powrotu do miasta. Teraz mógł zmierzyć się z kamiennym potworem. Nie było to jednak takie proste, bo potwór odwracał głowę na sam widok lustra. Homunkulus posłużył więc za mięso armatnie i zakrył oczy potworowi. Teraz Galador mógł użyć lustra na bramie i w ten sposób wyeliminował strażnika z dalszej rozgrywki o ukończenie przygody. W środku zabrał talizman, księgę i przeczytał pamiętnik nekromanty. Okazało się, że pewna część zamku nie jest dostępna, bo nigdy nie pojawia się nad nią Pan Słońce. Zrezygnowany Galador wrócił do mnie i dał mi znalezioną w zamku Fiord księgę, a potem oczywiście zapytał czy wiem, kim jest pan Słońce. Pewnie, że wiedziałem. Dałem mu nawet czar, który wskazał drogę do Pana Słońce. Muszę przyznać, że chłopak dał sobie dobrze radę z urządzeniem, które broniło dostępu do Pana Słońce. Najpierw homunkulus pomógł mu odczytać instrukcję obsługi. To był już trzeci raz, kiedy istota pomogła chłopakowi i mały przyjaciel opuścił historię, która jednak musiała toczyć się dalej. Następnie Galador wybrał przyjaciół Słońca, czyli gwiazdę, kometę, księżyc, ogień i błyskawicę (inne wersje zagadki: bracia Słońca to gwiazda, kometa i księżyc, zaś wrogowie Ziemi to ogień, woda i wiatr). Dzięki temu mógł przejść po moście. Słońce okazał się grubawym facetem, któremu nie chciało się zajrzeć nad Zamek Fiord. Chciał natomiast posłuchać muzyki. Galador przypomniał sobie o bardzie, który siedział w karczmie. Z tylnej kieszeni spodni wyciągnął mu pikantny list miłosny i zaniósł go jego żonie, która mieszkała w alejce nieopodal. Nic dziwnego, że nie spodobała się jej twórczość małżonka. Na bruk poleciały rzeczy osobiste barda i jego lutnia, która szybko znalazła się za pazuchą naszego bohatera. Chłopak nie mógł się powstrzymać od złośliwości i szybko po-

wiedział o zaistniałej sytuacji bardowi. Artysta miał ciężki powrót do domu, ale w końcu został wywleczony na romantyczny spacerek. Galador pomyszkował w jego domu. Odnalazł w nim perfumy, a potem wypuścił ptaszka z klatki. Na zewnątrz domu podrażnił trochę kotka (fiu–fiu w odpowiedniej intonacji) i dzięki temu stał się właścicielem gustownej szlafmycy. Wracając do słonecznego melomana, zabrał siedzącemu przy gospodzie żebrakowi cuchnący kapeć (chłopak zaczynał zbierać wszystko co popadło). Słońce wzruszył się brzdąkaniem Galadora i przegnał ciemności znad Fiord. W opuszczonej części zamczyska Galador znalazł spoczywającego w trumnie prawdziwego wampira, który widocznie postanowił przespać dzień. Całe szczęście, że chłopak tak dużo czasu zmitrężył oglądając tę komnatę, bo okazało się, że za murem uwięziona jest piękna (sądząc po głosie) dziewczyna. Mogło ją uratować jedynie zabicie wampira. Oczywiście służyłem radą jak go wyeliminować. Poradziłem, żeby Galador znalazł kołek, czosnek i błogosławieństwo. Przeniosłem nawet chłopaka do tajemniczej krainy, gdzie ludzie mówili dziwnym językiem, a po ulicy jeździły blaszane pojazdy dla krasnoludów. Galador najpierw odwiedził rzeźnika i denerwował go tak długo, aż ten rzucił w niego siekierą. Nasz dzielny młodzieniec wyciągnął ją z drzwi i ruszył na poszukiwania czosnku i wody święconej. Ubił także interes z napotkaną elegantką, wymienił bowiem (ale potem znowu dokonał wymiany) amulet na szalik. Pokazał go sprzedawcy i dostał czosnek na leczenie przeziębienia. Wodę święconą dostał w drewnianej budowli, dzięki temu, że na migi dogadał się z człowiekiem w czarnej sukience. Pokazał mu bowiem złożone ręce, gest pokropienia, tyci–tyci i kształt butelki. Wtedy uznałem, że należy go znowu przenieść do naszego świata. Nie miał jednak czasu na pogawędki ze mną, bo od razu pobiegł do pustelnika. Tam przy domku rosło drzewo, z którego obciął dwie gałęzie. Obcinał tak zapamiętale, że aż złamał siekierkę i został mu sam trzonek. Sztyletem zaostrzył gałąź, wbił w drugą i obwiązał je szlafmycą barda, a potem zanurzył to w wodzie święconej i obsmarował czosnkiem. W ten sposób stworzył oręż doskonały (jeżeli chodzi o walkę z wampirem). Wbił mu go prosto w serce. Ujrzał wtedy piękną, chociaż noszącą maskę, dziewczynę. Jej głos był jak najcudowniejsza muzyka dla jego uszu, a wygląd koił jego zmęczoną duszę. Jej delikatność... Panienka przykopała Galadorowi i nie okazując wdzięczności uciekła z zamku. Chłopak już już miał pobiec za nią, ale po pierwsze nie mógł złapać tchu, a po drugie zauważył w trumnie jakąś kartkę, którą szybko zabrał. Musiał jednak drogo okupić swą opieszałość, bo kiedy wybiegł za bramę, dziewczyny już nie było, a z dala dobiegały porykiwania i przerażony głos dziewczęcy. Przy bramie znalazł jeno wielką łuskę, ale nic nie mógł zrobić innego jak tylko zapłakać nad swoją utraconą miłością. Okazało się jednak, że ta przygoda zahartowała jego ducha. Postanowił, że się nie podda i będzie szukał pięknej dziewczyny o ... zresztą nieważne. Nasz Galador zaczął zmieniać się z tchórza w księcia.

A teraz, drodzy państwo, jeżeli pozwolicie, to zabiorę ze sobą ten oto kielich i udam się do łoża w komnacie, którą, jak mniemam, udostępnicie mi na noc. Teraz już prawie świta, a ja mam za sobą długą drogę. Oczywiście nie mam nic przeciwko temu, żeby jutro kontynuować swoją zajmującą opowieść.

Słuchacze siedzieli zamyśleni, wpatrując się w wygasające szczapy w palenisku, jeszcze długo po tym jak zniknął nawet gorzki zapach piwa korzennego, który roztaczał się w miejscu, w którym kiedyś siedział Arivald. Jak potoczyły się dalsze losy tajemniczej dziewczyny i mężnego młodziana? To wiedział chyba tylko Arivald, który właśnie chrapał w najlepsze, wygodnie rozłożony w najlepszej komnacie karczmy "Pod Zdechłym Kalamastrem".

Dzień kolejny

Wierzcie lub nie, ale Arivald wstał tego ranka wyjątkowo wcześnie. Nie sądźcie jednak, że zbudziła go chęć kontynuowania opowieści rozpoczętej poprzedniego wieczora. Poczuł nato-

miast nieodpartą potrzebę skosztowania cudownej potrawy roztaczającej nieziemski zapach drażniący jego wyczulone nozdrza już od ponad minuty. Oprócz tego zew natury wyraźnie nakazywał mu ulżyć pęcherzowi, obciążonemu nadmiernie spożytym wcześniej piwem. Kiedy jednak zszedł na palcach na dół, jego przekrwionym oczom ukazał się widok zgoła przedziwny. Otóż wszędzie, na każdym wolnym skrawku podłogi siedzieli ludzie, którzy przybyli bladym świtem do gospody w poszukiwaniu strawy duchowej, czyli opowieści Arivalda.

Nie było więc rady, czarodziej musiał opowiadać dalej. Później mówiono oczywiście, że na taką decyzję miała także wpływ niewypłacalność Arivalda, ale dobrze wiemy, że ludzie różne głupie rzeczy gadają.

– O ile dobrze pamiętam, skończyłem na tym, jak nasz bohater stał na moście zwodzonym zamku Fjord i wpatrywał się baranim, o przepraszam, smutnym wzrokiem w łuskę, jedyny ślad po porwanej ukochanej. Nie wiedział jednak do kogo należała, ani gdzie mógł znaleźć niegodziwca, który ważył się porwać bezbronną dzieweczkę. Jak w każdej trudnej sytuacji, postanowił udać się po poradę do gospody, w której akurat przebywałem. Przy okazji zobaczył, że zamknięty do tej pory sklep alchemika wznowił swoją działalność. Postanowił więc zamienić parę słów z alchemikiem, dzięki czemu dostał kartkę z uczonej księgi, na której zamieszczono ryciny dziwnych stworów. Galador przyłożył łuskę do kartki i doznał olśnienia. Niecnym porywaczem był smok! Któż jednak mógł znać miejsce, gdzie smoczysko miało swoją jaskinię... Chłopakowi przyszło do głowy, że być może coś więcej o smoku wie pustelnik, który miał wystarczająco dużo czasu na wypatrywanie rzeczy na niebie. Jak się okazało, był to doskonały pomysł, a pustelnik na widok smoczej łuski przypomniał sobie, że zna adres pod którym mieszka smok. W jaskini czekała jednak na Galadora kolejna przeszkoda. Była to wielka pajęczyna, która wywołała u naszego bohatera jakże realną wizję równie wielkiego pająka. Wystarczyło jednak spryskać ją perfumami, a potem szybko uderzyć sztyletem w skałę, by skrzesać iskrę. Za chwilę okazało się, że pajęczyna to mały problem w porównaniu z ogromnym smokiem. Trzeba bowiem powiedzieć wyraźnie, że był to bardzo nieuprzejmy smok, który nie chciał oddać swojego przyszłego obiadu. Groźby i prośby Galadora nie skutkowały. I co mógł nasz bohater zrobić w takiej sytuacji? Oczywiście błagać mnie o pomoc. Po drodze dowiedział się jeszcze od krasnoluda, że do pokonania smoka potrzebna jest wielka siła. Dobre sobie, co za odkrywcza rada. Zawsze wiedziałem, że krasnoludy nie nadają się do zbyt intensywnego myślenia, bo mogą się szybko przegrzać. Ja osobiście miałem znacznie lepszy pomysł. Zaprowadziłem Galadora do Silmaniony, kolebki mądrości i wszelakich ksiąg magicznych. Tylko, że Silmaniona została nadgryziona zębem czasu. Całe szczęście, że na szczycie ruin znajdowała się księga nienaruszona przez mijające lata. Nie było ją łatwo zdobyć, ale Galador poradził sobie zupełnie dobrze (uczy się chłopak, uczy!). Rzucił zabranym ze stosu kamieniem w ptaka, potem w księgę i na koniec jeszcze raz w ptaszka, który zrzucił księgę. Dzięki temu Galador poznał czar dający siłę trolla. Wyglądało jednak na to, że na razie i ten czar nie mógł dużo pomóc naszemu cherlawcowi. I wtedy właśnie Galador wykazał się zdolnościami politycznymi. Chcąc przekupić najbogatszego kupca w mieście i zdobyć od niego jakąś broń, dał mu...kapeć biedaka. Oczywiście miał więcej szczęścia niż rozumu, bo okazało się, że bogacz należy do tajnej organizacji, takiej co to biednym zabiera, a bogatym daje. Gest kapciowy okazał się więc gestem niosącym głębsze treści. Wzruszony kupiec chciał przyjąć Galadora do swojej organizacji, ale chłopak musiał spełnić jeszcze jeden warunek. Miał przynieść z kurhanu drogocenny kastet starożytnego wojownika. Cóż pozostało naszemu bohaterowi? Udał się w drogę do kurhanu (przy okazji zauważył stary i opuszczony młyn), ale zanim dostał się do środka, musiał pokonać potworne, przerażające widma. Kiedy się pojawiły, Galador już brał nogi za pas (i w las...), ale pomyślał o ukochanej i ta myśl dodała mu sił. Nie dał się wypchnąć na drogę i w ostatniej chwili zwrócił się ku wrogom. Sytua-

cja powtórzyła się przy kolejnej próbie dostania się do kurhanu. I tym razem Galador okazał się silniejszy psychicznie, a zmęczone widma postanowiły poczekać raczej na następnego śmiałka. W końcu za taką pensję... W środku Galadorowi poszło znacznie łatwiej. Musiał tylko złożyć wojownikowi następującą obietnicę: przysięgam na swój honor, że przyjmę od ciebie świętą misję i użyję twojej broni tylko do niszczenia zła. Nieco trudniej było wydostać się z kurhanu, ale wtedy po raz pierwszy przydał się kastet. Dzięki niemu Galador przesunął dźwignię i mógł już udać się do smoka. Cios kastetem przyprawiony zaklęciem dającym siłę trolla poskutkował na tyle, że smok się obraził. Hm, może nie był to zupełnie ten efekt, który chcieliśmy osiągnąć, ale dobre i to. Pozostało tylko przeciąć obręcze, które krępowały dziewczynę. Galador uczynił to dzięki rzuceniu czaru "utłuszczenie" na sztylet (zamienił się w miecz), którym później z łatwością przeciął obręcze. Nareszcie zakochani byli razem! Mogli siedzieć godzinami, trzymać się za ręce i szeptać czułe słówka, mogli... O, przepraszam. Rzeczywistość nie okazała się aż tak piękna. Prawdę mówiąc dziewczyna przyjęła Galadora chłodno. Zgodziła się jednak towarzyszyć mu w dalszej podróży, ale tylko dlatego, że oboje chcieli dostać się do piekła i załatwić interesy z pewnym demonem. Wiedzieli, że nie będzie to łatwe. Musieli bowiem dostać się do samego szefa, Lucyfera i złożyć przed nim stosowną skargę. Wyglądało na to, że jedynym sposobem na osiągnięcie tego celu było udawanie zmarłych. Do tego potrzebowali obola i mikstury, dzięki której zapadliby w letarg. Wywnioskowali również słusznie, że takie rzeczy można znaleźć na cmentarzu. Grabarz jednak dobrze zapamiętał Galadora i pod żadnym pretekstem nie chciał dać mu nawet małego obolika. Musiał być wyjątkowo wściekły, bo nawet dziewczyna nie zdołała go przekonać. Galador wpadł jednak na genialny pomysł. Użył na grabarzu talizmanu, który ujawniał skryte myśli. Ha, grabarz marzył o przyjacielu, o małym i tłustym szczurze. Takie zwierzątka zwykle można znaleźć w młynie, więc tam udał się nasz bohater wraz z towarzyszką.

Uch, zaschło mi w ustach... No, teraz już lepiej, zawsze wiedziałem, że piwo jest doskonałe na taką przypadłość. Opowiadajmy dalej. W młynie szczur siedział w dziurze, do której wślizgnęła się dziewczyna (dodajmy szeptem, że w pewnym momencie została delikatnie popchnięta przez Galadora). W porządku, szczur został złapany, gorzej, że dziewczyna nie mogła się wydostać z dziury. Galador pobiegł więc do karczmy, rzucił czar "utłuszczenie" na mnicha i zdążył zabrać mu sznur. Potem powiększył mieczem (sztylet potraktowany czarem utłuszczenie) szczelinę, wrzucił linkę do dziury, a potem przywiązał do niej trzonek od siekiery. Hop, znów byli razem, on, dziewczyna i ... szczur. Tego ostatniego wymienili jednak szybko u grabarza na obole. Skąd jednak mieli wziąć środek nasenny? Galador wpadł na pomysł, że być może taki środek znajduje się w karczmie. Nie, żeby tutaj kogoś obrażać, ale w takim miejscu często różne nadpsute produkty... Hm, ciągnijmy dalej. W karczmie spotkali tajemniczą kobietę, która oczekiwała na człowieka, który miał jej dostarczyć środek eliminujący niewiernych mężów. Galador użył na niej talizmanu i wykrył kogo chce zlikwidować niewiasta. Ale to zupełnie inna historia. Dziewczynie spodobał się kufel krasnoluda, ale uparty osiłek nie chciał go tak łatwo oddać. Galador wyzwał więc krasnoluda na pojedynek, a zanim dostał łupnia, poprosił swoją towarzyszkę, żeby zabrała kufelek. Potem postanowili zajrzeć do alchemika, u którego małe zakupy robił niejaki Wiedźmin, zwany przez niektórych postrachem kobiet i czarodziejek. Chętnie ofiarował Galadorowi eliksir szybkości w zamian za amulet. W Silimanionie (przez resztki bramy) nasz bohater dostał się w okolice bardzo cuchnącego bagna, ale dzięki użyciu eliksiru szybkości zdołał nabrać z niego do kufla trochę śmierdzącej zawartości. Potem ofiarował kufel nieznajomej w karczmie. Wahała się trochę ze względu na walory toksyczne dostarczonej mikstury, ale co do skuteczności środka przekonał ją efekt, jaki wywołała na krasnoludzie. Nie będę długo rozwodził się nad tą sprawą, ale wspomnę tylko, że smrodu było co niemiara. Zado-

wolona kobieta pobiegła do domu, a przed karczmą zgubiła woalkę. Galador zaproponował wprawdzie, żeby jego towarzyszka przebrała się za nieznajomą i założyła woalkę, ale w końcu to on udawał przedstawicielkę płci pięknej. Co za wstyd! No, ale dzięki temu poświęceniu dostał w karczmie truciznę od wiedźmy. Wystarczyło tylko wypić ją na pomoście przy młynie. Galador i jego ukochana zapadli wówczas w letarg, a pierwszą rzeczą jaką zobaczył nasz bohater po przebudzeniu był widok dziewczyny znikającej w czeluściach piekielnych. Szybko poradził sobie z diabłem pilnującym wejścia, wypił eliksir szybkości, a potem mieczem (z czaru utłuszczenie) zaatakował biednego strażnika. W piekle Galador trafił do pracownika, który zajmował się kierowaniem grzeszników do odpowiednich komnat. Nasz bohater nie zabawił długo w żadnej z nich, bo przecież nie był martwy. W końcu trafił do komnaty przeznaczonej dla najgorszych grzeszników (powiedział, że pobierał podatki, hi, hi, hi). Złapał leżący na stoliku udziec dokładnie wtedy, gdy został przeniesiony z powrotem do diabła. Dzięki temu udało mu się zdobyć oręż, który posłużył do ogłuszenia biednego biesa. Galador zdążył się już nauczyć jak działa machina przenosząca do różnych komnat, przeciągnął więc ciało czarcie na środek urządzenia, a potem zdmuchnął świecę. Diabeł został wysłany do luksusowej sali, a Galadorowi na pocieszenie zostawił swoje różki. Dalej w podziemiach znajdował się zbiornik z lawą. Galador zakręcił zawór, potem włożył do niego rożek, odkręcił zawór i... bum, rozwalił drzwi. Zabrał oczywiście drogocenny kawałek rożka i dostał się do sali tortur. Zdjął z kukły strój, ale nie mógł się w niego zmieścić. Na szczęście wpadł na pomysł skorzystania z urządzenia, na którym rozciągnął kostium. Pozostał tylko jeszcze jeden problem. Otóż kostium był czerwony, a nie czarny. Nie od dziś wiadomo, że biesy mają czarną skórę. W sali tortur była wprawdzie smoła, ale zimna. Galador wybrał się dzięki urządzeniu transportującemu do sali dla osób stosunkowo mało grzeszących. Wydłubał sztyletem węgielek z paleniska, a po powrocie ściął świeczkę. Ogrzewając nią węgielek, szybko pobiegł do sali tortur. Zdążył wrzucić węgielek pod kociołek ze smołą, a potem podgrzał go świeczką. Dzięki tym zabiegom, unurzany w smole kostium wreszcie przypominał człowieka, ups, przepraszam, diabła. Galador sądził, że teraz spokojnie dostanie się do samego Lucyfera. Ładnie się przebrał, przyczepił sobie różki i ... został zignorowany przez diabły pilnujące wejścia do szefa. Wstyd się przyznać, ale dopiero wtedy przypomniał sobie o istnieniu dziewczyny. Wiecie, jak to jest z tą miłością. Najpierw obowiązek, a potem przyjemność. Swoją ukochaną znalazł w więzieniu. Dzięki jej radom również znalazł się w przytulnej i przede wszystkim ciepłej celi. Czekało tam na niego prawdziwe wyzwanie. Otóż musiał przesunąć wielki kamień. Po dużej ilości sapnięć i stęknięć, kilku przytuleniach, zdjęciu maski, westchnieniach zakochanego Galadora, nasi bohaterowie znaleźli się niedaleko diabłów-strażników. Galador założył kostium i tym razem zostali przepuszczeni do samego bossa. Pozostało tylko przedstawić mu swoją sprawę. Nie było to łatwe, bo staruszek zasypiał podczas każdej dłuższej przemowy, ale w końcu, kiedy Galador mówił szybko i na skróty, wysłuchał zażaleń. A potem? Potem demon został ukarany, Galador wrócił do starej postaci i rozkochał w sobie swoją towarzyszkę niedoli. Urodziły się im dzieci, wszystkie piękne jak matka i mądre jak ojciec. Niestety, najmłodszy syn był strasznym nieudacznikiem. Nic mu się nie udawało, do momentu, gdy pewnego pięknego dnia spotkał miłego pana z czarną teczką i kręconymi włosami, który zaproponował mu pewną transakcję... Ale to już zupełnie inna historia...

Słuchacze jeszcze długo siedzieli zamyśleni nad losem mężnego pana Galadora i jego nadobnej małżonki, gdy ciszę przerwał krzyk karczmarki. Nie wiem, czy jest to opowieść z właściwym morałem, ale Arivald wymknął się tylnym wyjściem, nie pozostawiając po sobie nawet najmniejszego miedziaka. Skąd wiem? I ja tam byłem, piwo piłem, a za jedzenie i nocleg czarodzieja z własnej kieszeni płaciłem...

Czasy, które nie nadeszły – REAH

Wygląda na to, że moja ciekawość znowu wpakowała mnie w niezłe kłopoty. Wokół była tylko pustynia. Przede mną jakieś arabskie miasto. Upał olbrzymi, więc chciałem jak najszybciej skryć się wśród murów, lecz brama była zamknięta od zewnątrz! Dziwne. I jeszcze te rysunki na antabach i uchwytach. Zbadałem okolicę, ale poza trzema zegarami słonecznymi nie znalazłem nic ciekawego. Ilustracje zwierząt na ich cokołach skojarzyły mi się z rysunkami rogów na uchwytach. Symbole godzin też były takie same, jak te wyryte na sztabach. Dwie górne antaby ustawiłem we właściwych pozycjach bez problemu. Jedyny kłopot miałem z najniższą, ale po kilku próbach odkryłem właściwy symbol. Udało się – jestem w mieście.

Miasto

W zbiorniku leżał porcelanowy ciężarek, który wziąłem na wszelki wypadek. Już sądziłem, że to koniec moich kłopotów, a tymczasem mieszkańcy mówili obcym językiem. Jedyne słowa jakie zrozumiałem padły z ust należących do... mówiącej fontanny. Bim–bom, tur–tur, szu–szu – przecież te odgłosy słyszałem już w mieście. Każdą z jej trzech głów ustawiłem tak, aby dźwięki które naśladowała rozlegały się ze strony, w którą patrzyła i odniosłem sukces. Nareszcie rozumiałem miejscowy język. Na początek odwiedziłem handlarza. Nie okazał się zbyt uczynny. Jak to zwykle kupcy – dużo opowiadał, ale żeby pomóc – co to, to nie. Zdzierca za manierkę wody chciał szczere złoto! Dobrze, że chociaż zgodził się wymienić odważniki. Tym ołowianym mogę się przynajmniej bronić. Za to kobieta mieszkająca we wschodniej części miasta okazała się znacznie milsza. Pozwoliła mi odpocząć w swoim domu, choć najpierw musiałem przynieść jej dzban, który zostawiła na straganie. W sypialni w jednym z wiklinowych koszy znalazłem szkło powiększające. Przypominałem sobie mapę leżącą na stoliku przed jej domem – teraz uda mi się przeczytać napisane drobnym maczkiem notatki. W miejscach zaznaczonych na mapie znalazłem rury z zaworami.



Kurki dawno nie były smarowane i piszczały przy kręceniu. Korzystając z rysunków na mapie "odegrałem" właściwe melodie i przez rury z szumem popłynęła jakaś ciecz. Teraz wystarczyło skrzesać iskrę przesuwając wóz stojący na tyłach świątyni. Było wielkie bum i świątynia stanęła otworem.

Świątynia

Zwiedzając wnętrze spotkałem żebraka, który poprosił mnie o przyniesienie mu wody. Kiedy spełniłem jego prośbę, okazało się, że święta woda uwolniła go od klątwy i żebrak zniknął zostawiając jedynie swoją kulę. Kontynuując badanie świątyni znalazłem schody prowadzące na dół, ale były one zablokowane szklaną płytą. Przy jednym z gongów leżała pałka służącą do grania na nich, co podsunęło mi doskonały pomysł. Uderzając w gongi zgodnie z ruchem wskazówek zegara (zacząłem od północno–zachodniego) wprawiłem płytę w takie drgania, że wystarczyło delikatne uderzenie, by rozsypała się w drobny mak. Na dole przy pomocy kuli żebraka przekręciłem kolumnę odblokowując w ten sposób olbrzymie koło na środku komnaty. Na jego obrzeżach narysowane były różne symbole, które trzeba było dopasować do układanki pojawiającej się na kamiennym bloku. Po czterech udanych próbach pojawił się mój "anioł stróż" i poinformował mnie, że udało mi się zdjąć blokadę z drzwi prowadzących do wieży. Dostanie się na jej szczyt nie zajęło mi dużo czasu. Tam korzystając z notatek znalezionych w księdze alchemika oraz lunety znalazłem na pustyni oazę. Następnie zagrałem w kamyczki z duchem alchemika i po czterech zwycięstwach (trzeba było zabrać ostatni kamyk) wygrałem kamień filozoficzny. Na górze nie było już nic ciekawego, więc chciałem wracać, ale zablokowała się winda. By ją odblokować musiałem poprzesuwać woreczki z piaskiem, tak by zielone znalazły się na górze, a czerwone na dole. Było to dość trudne, ale w końcu mi się udało. Zjechałem na dół i opuściłem świątynię.

Ołów = złoto

Przypomniałem sobie, że w patio domu należącego do gościnnej kobiety chyba widziałem warsztat alchemika. Na szczęście miałem rację i mogłem spróbować wykorzystać kamień filozoficzny. By uwolnić magiczne moce, musiałem wcisnąć taki sam symbol na trzech z sześciu kamiennych płyt wiszących na ścianach wokół patio. Wskazówki dotyczące wyboru płyt zapisane były w starej księdze leżącej na stole. Kiedy już uruchomiłem warsztat, wrzuciłem do dzbana ołowiany ciężarek i kamień filozoficzny. Błysnęło, huknęło i ołów zamienił się w złoto. Uzyskany w ten sposób kruszec wymieniłem u kupca na wodę i opuściłem miasto. Droga do oazy prowadziła obok zegara z antylopą.

Oaza

Po długiej drodze dotarłem do oazy. Jeden z mieszkańców znowu pomylił mnie z kimś innym. To bardzo dziwne. Przez pewien czas włóczyłem się bez celu po oazie, dopóki mojej uwagi nie przyciągnęły symbole nad drzwiami domów. Niektóre z nich przypominały trochę symbole służące do oznaczania stron świata. Kiedy ustawiłem je tak, by wskazywały strony świata prawidłowo – miasto leżało na wschodzie – z jeziorka wynurzył się portal. Nareszcie do domu – pomyślałem i przeszedłem przez wrota. Niestety portal prowadził do zupełnie innego świata.

Dżungla

W tym wymiarze panował tropikalny klimat i wokół kwitło bujne życie. Zachwycony pomaszerowałem ścieżką, aż dotarłem do osady. Spotkałem w niej jedynie kobietę, która czekała na swoich towarzyszy z ekipy badawczej. Od niej dowiedziałem się o mieście na wodzie oraz o świątyni w dżungli. Zaciekawiony jej opowieścią zajrzałem również do chaty stojącej na palach. Rzeczywiście, na łóżku leżał szkielet trzymający w ręku pergamin z wyrysowanymi dziwnymi symbolami. Pobieżne obejrzenie skrzyni stojącej na stole uzmysłowiło mi, że jest to szyfr otwierający jej zamek. Po chwili majstrowania przy nim stałem się szczęśliwym posiadaczem... czaszki. Zdegustowany udałem się do świątyni. Po drodze przechodziłem obok trzech mówiących kolumn, na których wyryte były tajemnicze hieroglify. Na wszelki wypadek zapamiętałem dobrze jakie słowa przyporządkowane były każdemu z symboli. W świątyni położyłem czaszkę na postumencie. Pod jej ciężarem jego ruchoma część zapadła się uruchamiając urządzenie przesuwające leżącą obok kamienną płytę. Pod nią znajdowały się takie same hieroglify jak te wyryte na kolumnach, lecz po wciśnięciu niektórych z nich słychać było błędne słowa. Wciśnięcie tylko tych prawidłowych wywoływało jeden z żywiołów. Przywołanie ognia, wiatru i wody zniszczyło tylną ścianę świątyni i otwierało drogę do innej części dżungli. Jedna ze ścieżek prowadziła do zwodzonego mostu, ale mechanizm obsługujący go był niekompletny. Korbę udało mi się wyciągnąć z drugiego, całkowicie zniszczonego mostu, ale brakowało jeszcze zapadki. W jednym z wąwozów drogę blokował olbrzymi głaz. Kiedy podszedłem bliżej na jego powierzchni pojawił się biały symbol. Zaraz, przecież ja już taki znak widziałem na jednym z kamieni! Odszukałem go i okazało się, że w kamieniu znajduje się przycisk. Wcisnąłem go. Kiedy wróciłem, na głazie pojawił się inny symbol. Z tym oraz z następnymi symbolami postąpiłem tak jak z pierwszym i w końcu głaz przesunął się. Za nim znalazłem ruiny jakiejś maszyny, a wśród nich potrzebną mi zapadkę. Wróciłem nad zwodzony most, włożyłem zapadkę i po chwili byłem już w mieście na wodzie.

Wenecja

Miasto było niezwykle ciekawe architektonicznie. Moją uwagę przykuł jednak wiklinowy kosz, którym można było wjechać na skalną półkę. Jednak kosz unieruchomiony był łańcuchem zamkniętym na kłódkę, więc podziwianie widoków musiałem odłożyć na później. Zwiedzanie miasta zacząłem od wizyty u farbiarza. Samego mistrza nie było, a jego uczeń nie wiedział gdzie może być klucz od kłódki. Na górnych poziomach miasta spotkałem eleganta w koronie na głowie, ale i on nie był zbyt pomocny. Jedna z mieszkanek miasta poprosiła mnie o ufarbowanie płótna. Na razie nie miałem nic innego do roboty, więc zgodziłem się. Mistrza dalej nie było, ale uczeń zgodził się bym sam spróbował ufarbować materiał. Korzystając z okazji zabrałem z półki buteleczkę z barwnikiem. Następnie odpowiednio przestawiając wiszące na ścianie lusterka oraz stojącą obok paleniska soczewkę udało mi się rozpalić ogień pod kotłem. Ufarbowałem materiał i odniosłem go kobiecie. Ta w nagrodę dała mi medalion, który miał zamrażać wodę, ale z niewiadomych powodów nie działał. Ufarbowane płótno posłużyło za kotarę zasłaniającą wejście do domu – na wszelki wypadek zapamiętałem, jakie były na niej wzory. Wróciłem do farbiarza, ale ten nie wiedział nic nowego. Poszedłem do eleganta i... dostałem od niego klucz. Czym prędzej zbiegłem do kosza, ale klucz nie pasował do kłódki. Zawiedziony ponownie odwiedziłem farbiarza. Okazało się, że był to klucz od kufra mistrza. W zamian za jego zwrot uczeń dał mi komplet wytrychów. Jeden z nich pasował do kłódki i wkrótce byłem na górze. Znajdowały się tam dwie kusze. Najpierw strzelałem z tej umiejscowionej bliżej morza, dopóki nie przesunęło się olbrzymie koło nad bramą prowadzącą do górnego miasta. Następnie poszedłem do

drugiej kuszy i strzelałem z niej dopóki nie zadziałały znajdujące się obok koła tłoki. Powtórzyłem te czynności jeszcze raz i znajomy dźwięk w mojej głowie poinformował mnie, że udało się. Zjechałem na dół, otworzyłem bramę i po długich schodach dotarłem do górnego miasta.

Tybet

Tutaj również wszystkie budynki zalane były wodą. Nawet łaźnia mogła służyć za ogrzewany basen kąpielowy. Przechodząc po raz kolejny obok fontanny przypomniałem sobie o medalionie. Tym razem zadziałał, zamrażając wodę, tak że po tafli lodu mogłem dojść do samej fontanny. Przy pomocy barwnika ustaliłem, które rury doprowadzają wodę do łaźni i zakręciłem je. W łaźni moją uwagę przyciągnęła studnia pełna wody. Wydawało mi się, że w ocembrowaniu jest ukryte wejście. Żuraw nie był wyważony, ale liczba 22 na koszu bardzo mi pomogła. Większy odważnik był dwa razy cięższy od mniejszego. Założyłem, że najlżejszy waży 1 i odpowiednio obciążyłem kosz. Udało się i wkrótce znalazłem się w sekretnej jaskini. Nie było w niej nic ciekawego, ale wychodząc zauważyłem poniżej drugie wejście. To pierwsze było jedynie zmyłką! Po chwili pracy przy żurawiu poziom wody opadł i mogłem wejść do niższej jaskini.

Znaleziony róg przymocowałem do czaszki antylopy, co spowodowało pojawienie się dziwnej wagi. Symbole na niej przypominały te z kotary w dolnym mieście. Ułożyłem je w podobnej kolejności, grupując zwierzęta na wodne i lądowe. Udało się – przywróciłem równowagę wody i słońca. Poziom wody w jaskini podnosił się, więc wsiadłem do czółna i z prądem rzeki dotarłem do dziwnego korytarza.

Wyglądał on na wnętrze jakiegoś podziemnego laboratorium. W sekcji A znalazłem elektryczny śrubokręt oraz stary terminal, który o dziwo jeszcze działał. Sekcja C była w bardzo dobrym stanie. Czyżby ktoś tu mieszkał? Odkręciłem jedną ze ściennych płyt i w pomieszczeniu znajdującym się za nią znalazłem kartę do terminala. Włożyłem ją do komputera w sekcji C i podałem adres terminala w sekcji A – A818. Zabrałem kartę i wróciłem do A. Na monitorze komputera pojawiły się informacje w jakiej kolejności należy wciskać płyty na drzwiach prowadzących do rdzenia. Zgodnie z instrukcją wcisnąłem płyty w sekcji A, potem w B i na koniec w C – drzwi otworzyły się i wkroczyłem do olbrzymiej hali.

Czarnobyl

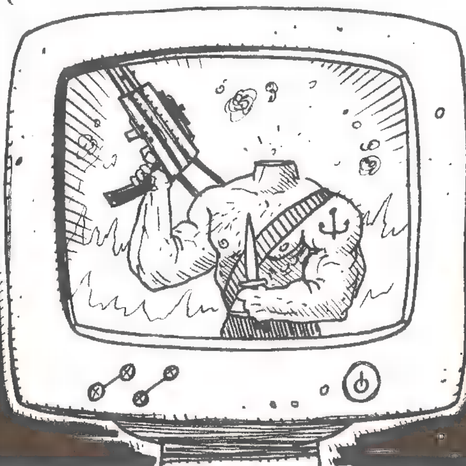
Widok był imponujący, ale nie miałem czasu na jego podziwianie. Po kręconych schodkach zszedłem na dół. Okazało się, że reaktor był wyłączony, a pręty pochowane w ściennych sejfach. Mechanizm każdego z nich był odmienny. W pierwszym – "pająćzku" – należało powtarzać pokazywane przez oko symbole. W kolejnym – z kamiennym kołem w środku – trzeba było trzy razy zaznaczyć wszystkie otwory. Kolejność kręcenia znacznikiem była następująca: pierwszy pręt – 3P (w prawo), 2P, 3L, 3L, 1L, 2P, 1P, 3P; drugi – 1L, 3L, 2P, 2P, 3L, 2L, 2L, 1P, trzeci – 2L, 3P, 2P, 3L, 2P, 3L, 2L, 1L. W ostatnim – z trzema tubami – mechanizm przypominał zabawkę, którą bawiłem się w dzieciństwie. Należało trzy razy przełożyć białe klocki z prawej tuby do lewej. Ograniczenie polegało na tym, że można było jedynie kłaść większy klocek na mniejszy. Zdobyte pręty wkładałem do otworów w rdzeniu. Czwarty sejf był zniszczony i pusty. Brakujący pręt znalazłem przy pomocy noktowizorów – był ukryty w jednej z barierek. Po włożeniu go komputer sterujący zażądał kodu startowego podając ciąg liczb 30, 25, 9, 25, 20. Po licznych próbach odgadłem w końcu hasło: brzmiało ono START. I to już koniec mojej opowieści – do zobaczenia następnym razem.


GLEDZIU 98
CI POLACY TO HEP MAJĄ CIEKAWY RODZAJ HEP KRWI...



... OKEJ. WSZYSTKO ŁADNIE I W OGÓLE. TYLKO DLACZE-GO ON NIE MA GŁOWY?

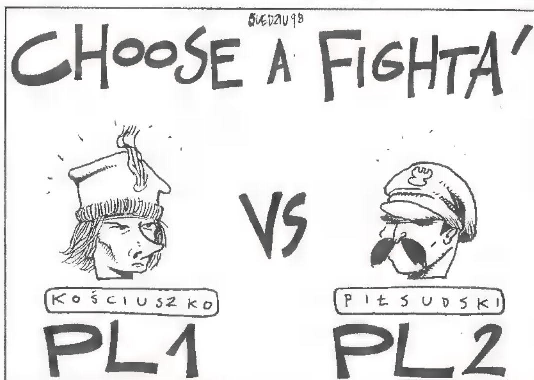
PRZECIEŻ ON TYLKO ŁAZI I STRZELA. PO CO GRAJĄCY MA SIĘ ŁUDZIĆ, ŻE ON CO-KOLWIEK CZUJE CZY MYŚLI.



Poszukiwane Zręczne Palce

Odkryjmy wreszcie karty. Zręcznościówki są wspaniałe! Po co myśleć, po co się zżymać rozwiązując zagadki lub przestawiając wojska! Broń w dłoń i skokami do przodu. Tak bawi się dzisiaj świat!

Gulash, Marta, Merlin, Sheeana



TOMB RAIDER 3

Urodzona w Anglii 14 lutego 1968 roku córka szanowanego magnata transportowego Lorda Henshingly Crofta. Lara Croft. Co jeszcze o niej wiadomo? Ze względu na pochodzenie otrzymała wykształcenie odpowiednie dla panienki z wyższych sfer. W wieku 11 lat zaczęła naukę w Sorbonie w Paryżu. Tam też, zanim wróciła do Anglii skończyć naukę, po raz pierwszy zetknęła się ze wspinaczkami górskimi. Siedemnastoletnia Lara wybrała się na narty do Tybetu i ta wyprawa odmieniła całe jej życie. W czasie lotu powrotnego, w gęstej mgle, samolot wpadł na stado ptaków. Jeden z nich przebił przednią szybę kabiny pilotów. Samolot stracił stabilność i skrzydło uderzyło w skałę. Lara doszła do siebie około 45 minut po katastrofie. Tylko ona przeżyła. Złapała co było pod ręką i uciekła z wraku na chwilę przed tym, jak miejsce wypadku zostało pogrzebane pod grubą warstwą śniegu. Pół żywa, po tygodniu błądzenia, dotarła do wioski Tokakeriby w pobliżu Biratnagar w Nepalu. Do zdrowia pomógł jej tam dojść amerykański misjonarz – doktor Laing. Po powrocie do Anglii Lara zorientowała się, że jej otoczenie jest zbyt skostniałe i nudne. Zaczęła tęsknić do prawdziwych przygód, w których zdążyła zasmakować podczas tygodnia po katastrofie. Wyrzekła się więc życia salonów i rozpoczęła wyprawy do dzikich miejsc na wszystkich kontynentach. Rodzina nie popierała jej awanturniczego trybu życia i w 1988 roku wyrzekła się jej. By opłacić swoje podróże, Lara zaczęła opisywać je w książkach, które szybko stawały się bestsellerami. Z pisania książek Lara żyła do momentu, kiedy w 1993 roku skontaktował się z nią jeden z rodzinnych prawników. Zdradził jej informację o sekretnym skarbie ukrytym przez jej dalekich krewnych. Po długich poszukiwaniach Lara odnalazła skarb, który zabezpieczył ją na resztę życia. Razem ze skarbem otrzymała dużą połać ziemi na wyspie Św. Bridgett, wchodzącej w skład Brytyjskich Wysp Dziewiczych, jak również tytuł księżnej tych ziem. Obecnie Lara mieszka sama w swojej posiadłości w Surrey. Widywana jest również w swoim letnim domu na wyspie.

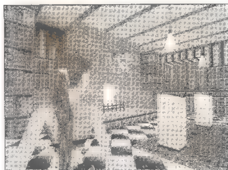
To tyle historii. Na ekranach monitorów Lara przeżyła już dwie przygody. Czas na trzecią. Sekrety w tej części gry mają podwójne znaczenie. Po pierwsze zawsze można znaleźć w nich przydatne przedmioty (choć raczej niewiele). Po drugie, każdy sekret przybliża Larę do dwudziestego, bonusowego poziomu. Żeby jednak można się do niego dostać, potrzeba odnaleźć wszystkie 59 sekretów. Zadanie niełatwe i nieopłacalne. Mimo to w tekście poniżej zaznaczam położenie wszystkich sekretów (nawet jednego więcej), ale i tak dostanie się do niektórych wymaga ogromnej zręczności i spostrzegawczości, żeby nie powiedzieć szczęścia. Są poziomy, które można ukończyć na więcej niż jeden sposób. Najczęściej jest jednak tak, że wybranie krótszej drogi powoduje stratę kilku sekretów, a tym samym przekreśla szansę na poziom bonusowy. Do zdobycia jest jednak jeden sekret ekstra – na pierwszym poziomie na Południowych Wyspach Pacyfiku.

W trzeciej części Tomb Raidera Lara potrafi biegać sprintem (tylko przez ograniczony czas – wyświetla się pasek energii; kiedy się skończy Lara zwalnia, a jak napełni ponownie, przyspiesza), czołgać się (bez ograniczeń) oraz łapać i przechodzić (huśtać się) po (w szerokim tego słowa rozumieniu) suficie (z angielskiego nazywa się to monky swing). Wszystkie nowe umiejętności szeroko przydają się w grze już od samego początku, dlatego dobrze jest opanować je jak najszybciej. Dla zupełnych żółtodziobów przygotowano trening w domu Lary. Prowadzenie czterokołowego motoru terenowego, podwodnego skutera, kajaka oraz pontonowej motorówki to też niełatwa sprawa. Każdy z tych pojazdów zachowuje się w sposób tylko dla siebie specyficzny i od sprawności sterowania nimi zależy najczęściej pomyślne ukończenie poziomu. Z wersji konsolowej przeniesione zostały zielone kryształki – gemy. W wersji komputerowej powodują one, że po ich zebraniu Lara odzyskuje całą energię. Ich położenie zaznaczam w tekście, gdyż stanowią wyraźne terenowe punkty nawigacyjne.

CHEATY

W trzeciej części gry działają cheaty z części drugiej. Są to dziwaczne tańce premiowane na dwa sposoby: przeskoczeniem poziomu lub udostępnieniem wszystkich broni plus apteczek. **Przeskakiwanie poziomów:** z wyciągniętą flarą i wciśniętym SHIFT'EM jeden krok do przodu, jeden do tyłu, trzy razy dookoła własnej osi (już bez SHIFT'U) i skok do przodu. **Bronie:** Te same manewry zakończone skokiem do tyłu.

DOM LARY (LARA'S HOME)



W części trzeciej stanowi niemal malutki podpoziom z własnymi zagadkami i sekretami. Lara zaczyna w znajomej skądinąd sypialni. W schowku, w którym poprzednio leżał SHOTGUN i naboje, teraz spoczywa paczka flar. Wyposażona w nie Lara może udać się na strych. Niewiele się na nim zmieniło. Z prawej strony jest skrzynia, którą należy pchnąć dwa razy. Dalsza droga wiedzie przez salon z pianinem i TV do biblioteki. Z regału zaraz na prawo od wejścia wystaje książka. Kiedy Lara ją odwróci, zgaśnie ogień w kominku, pozwalając dostać się wyżej. Na górze spoczywają dwie skrzynie. Jedna skrywa pod sobą flary, druga zasłania przejście na strych. Jeśli Lara nie odwiedziła wcześniej strychu i nie przesunęła skrzyni, musi teraz podstawić jedną pod drugą i wyciągnąć tę na górze. Po przełączeniu dźwigni czeka ją szaleńczy bieg przez strych do drzwi, które otworzyły się na dole w holu. Jeśli zdąży, znajdzie flary i zejście do pomieszczenia z olbrzymim akwarium. Stojącą tam skrzynię należy podsunąć pod otwór w suficie. W ten sposób będzie mogła popływać ze swoimi rybkami. Na dnie akwarium leży klucz do toru wyścigowego (Racetrack Key). Wewnątrz domu Lara może potrenować swoje umiejętności. Za trampoliną koło basenu znajduje się przycisk odsłaniający dźwignię w holu. Ta dźwignia otwiera z kolei drzwi naprzeciwko. Jeśli Lara pobiegnie sprintem, to zdąży zanim się zamkną. W pokoju nad kominkiem wisi głowa tyranozaura, a na piedestałach stoi kilka interesujących eksponatów. Dookoła domu przygotowano dla Lary trasę z przeszkodami, sprawdzającą jej nowe umiejętności. Na jej końcu znajduje się strzelnica. Na tym etapie włącza się licznik mierzący czas. Na lewo od wyjścia z domu znajduje się czterokołowy motor terenowy Lary, ale by się do niego dostać potrzebny jest klucz do toru wyścigowego. Na torze również włącza się licznik. Zejście poniżej 30 sekund na okrążenie to kwestia niedługiego treningu. Właściwa przygoda zaczyna się w momencie kiedy Lara przekroczy bramę posiadłości.

INDIE: DŻUNGLA (THE JUNGLE)

Troszkę niżej, po lewej stronie znajduje się SECRET #1 (shotgun). Lara musi zsunąć się, ale tylko kawałek i od razu skoczyć. Znajduje się tam mała półka. Ześlizgując się dalej i trzymając się lewej strony Lara zatrzyma się na kolejnej półce – tym razem dobrze widocznej. Jest tam duża apteczka oraz naboje do shotguna. Jeżeli spróbuje podnieść apteczkę, z tyłu zacznie toczyć się kamień. Za drzewem ukryty jest SECRET #2 (naboje). W dalszym zsuwaniu się przeszkadzać będą kolce. Gem znajduje się po lewej stronie. Lara musi uważać na bagna. SECRET #3 (flary i amunicja) jest tuż obok, na górze koło wodospadu. Teraz należy wrócić do miejsca, gdzie skończył się zjazd i ruszyć prosto. Mała małpa zaprowadzi ją (albo i nie) do dźwigni umiejscowionej na końcu zawiłego tunelu na wprost.



Otworzą się wcześniej mijane drzwi. W niewielkim pomieszczeniu znajduje się dźwignia. Po jej przesunięciu Lara musi się szybko ukryć w niszy naprzeciwko – przejedzie ściana ponabijana kolcami. Lina z drążkiem pozwoli przeprawić się Larze przez rzekę z silnym prądem. Idąc dalej natrafi ona na przejście z lewej strony, w którym znajduje się dźwignia. Kiedy ją przesunie, z góry zacznie toczyć się kamień. Uciekając w lewo Lara może odnaleźć flary. Kolejne drzwi i kolejna dźwignia. Zza krat wyskoczy pasiasty tygrys, za krzakami z boku znajdują się naboje, za rogiem czai się tygrys, a dalej leży więcej naboi. Mgła skrywa dół z kolcami. Po odcinku na czworaka dotrze do kolejnego ge'u. Zaatakuje tygrys. Z lewej strony znajduje się amunicja. Z kłody Lara powinna zeskoczyć jeszcze przed jej końcem. Lewy korytarz prowadzi prosto na kolce i Lara może się przez nie przespacerować. Po półkach dotrze do ciemnego korytarza, na końcu którego ulokowana jest dźwignia. Po jej przesunięciu, kiedy Lara zrobi kilka kroków w stronę wyjścia, z góry zacznie toczyć się kamień. Odsłoni on znajdujący się nad dźwignią SECRET #4 (rakiety i strzały do harpuna). Teraz Lara może wybrać się na wędrówkę po znajdujący się po przeciwnej stronie gem. Po powrocie do poprzedniego pomieszczenia (uwaga na kolce!) i skoku na wydrążony koniec gigantycznego drzewa znajdzie SECRET #5. Na dole, gdzie powarkując oznajmia swoje niezadowolenie tygrys, z lewej strony znajduje się magazynek. Idąc w prawo Lara trafi do dżungli. W pniu z lewej leżą flary, a z zarośli wytoczą się trzy kamienie. W tych też zaroślach jest dół z kolcami, które bronią dostępu do SECRET #6 (gem i flary). Żeby się tam dostać, musi opuścić się, spaść kawałek i od razu złapać półki poniżej. Wyjście jest już łatwiejsze. Idąc drogą przez las Lara trafi do malutkiego wodospadu (obok niego leży amunicja) i płycizny. Z unoszącej się na wodzie kłody może dostać się na półkę powyżej. Jest tam dźwignia otwierająca podwodne przejście. W oświetlonej pochodniami sali znajdują się dwie kolejne dźwignie. W następnej sali Lara musi wysunąć kamienny blok, co spowoduje otwarcie drzwi, za którymi jest dźwignia. I ona otwiera drzwi. Dźwignia za nimi spowoduje podniesienie się poziomu wody, która znajduje się u wylotu tunelu, biorącego swój początek koło dwóch posągów ściskających pochodnie. W oddali będzie migotał gem. Pod jednym z wodospadów znajduje się przejście. Droga wieść będzie i pod innymi wodospadami, a wędrówkę wieńczy dźwignia otwierająca podwodną bramę. Drogę do niej skróci skok na główkę. Po wyjściu z wody Lara od razu zostanie zaatakowana przez tygrysa. W rogach sali znajdują się magazynki. Drabina poprowadzi na dach, gdzie Lara musi zastrzelić małą małpkę. Upuści ona klucz (Indra Key). Na dole miotać się będzie kolejny tygrys. Uwaga też na bagno! Klucz pasuje do zamku zaraz obok.

INDIE: RUINY ŚWIĄTYNI (TEMPLE RUINS)

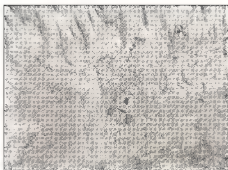


Wśród pobliskich traw czają się dwie kobry, zaś do pobliskiego tunelu prowadzą dwie drogi – podwodna i lądowa. Za jednym z zakrętów ukrywa się kolejny wąż. Jedyną skuteczną odtrutką na jego jad jest apteczka. Dwie małpy czają się u wylotu tunelu, a w pobliżu wody można znaleźć magazynek oraz flary. Po przeciwnej stronie zbiornika wodnego znajduje się dźwignia. Lara musi się jednak spieszyć, jeśli nie chce skończyć jako pożywienie dla ławicy piranii. Otworzy się brama do podwodnego tunelu. Za nim znowu pojawią się dwie małpy. Lara może do nich strzelać, choć nie są specjalnie groźne i udać się na górę oraz okrężną drogą do tunelu – na jego końcu migocze gem. Szybki skok zaniesie Larę na drzewo, a następnie na półkę za wodospadem. Węże. Zaraz przy zjeździe z lewej strony zacznie toczyć się kamień. W niedużej sali groźnie wygląda posąg sześciorękiego wojownika. Lara musi tutaj odsunąć kamień w rogu i przeczołgać się przez odsłoniętą szczelinę. Posąg w tej sali wykaże więcej przytomności umysłu i zaszarżuje. Kiedy zasłania się mieczami, pociski rykoszetują od niego nie robiąc mu krzywdy. W końcu jednak będzie musiał

ulec i wtedy Lara może spokojnie zebrać gem na nasypie. Za gemem znajdują się dwie dźwignie. Jedna otworzy klapę w podłodze, gdzie po kilku krokach Lara odkryje kolejną dźwignię. Brama na górze stanie otworem. W niszy znajduje się SECRET #1 (apteczka). Korytarz za bramą jest zabagniony, ale nie ma innej drogi. Trzeba trzymać się blisko ściany. Duża pochyłość uniemożliwi dalszą drogę. Tu Lara musi zrobić w tył zwrot i wskoczyć na półkę naprzeciwko. Na końcu korytarza znajduje się dźwignia, drzwi, a za nimi metalicznie świszczące ostrza. Kolejna sala jest w kształcie kwadratu z wyciętym środkiem. Z tyłu znajduje się dźwignia. Wcześniej należy jednak przesunąć kamień tuż obok, tak żeby można po nim dostać się na górę. W rogu jest drabina, a za nią SECRET #2. Dopiero teraz przyszedł czas na dźwignię i skok do wody poniżej. Lara powinna się spieszyć. Do przesunięcia są dwie podwodne dźwignie, umieszczone naprzeciwko siebie. Otworzą one klapę nieco z tyłu (w tunelu), pozwalając Larze złapać oddech. W basenie na górze są trzy dźwignie. Dwie leżące po przeciwnych stronach uruchamiają ognisty oddech posągów, a trzecia otwiera tajne drzwi, za którymi spoczywa SECRET #3. Dzięki ziejącym ogniem posągom na krótką chwilę widoczne stają się normalnie niewidzialne wysepki zawieszone nad basenem. Pozwalają one dotrzeć do dźwigni, która otwiera na chwilę drzwi z lewej strony na dole. W ciemnej sali znajduje się dźwignia. Spełnia ona potrójną rolę. Po pierwsze podnosi kratę z lewej pozwalając Larze dostać się do klucza (Key of Ganesha). Po drugie powoduje, że naszpikowana kolcami krata z prawej strony zaczyna się niebezpiecznie zbliżać. Po trzecie robi demolkę w poprzedniej sali. Lara musi szybko złapać klucz z lewej i zdążyć do drzwi, którymi się tu dostała. Sala zmieniona jest nie do poznania. Basen przeistoczył się w bagno, przez które Lara musi przebrnąć. Z prawej strony znajduje się korytarz. Po zakręcie w prawo, z góry zacznie toczyć się kamień. Jeśli Lara wcześniej się na niego nie przygotuje i nie będzie wchodzić tyłem, nie zdąży uciec. Drzwi z dwóch stron same się otworzą. Droga na prawo jest zdecydowanie mniej niebezpieczna. Nie sposób przegapić gem. Z lewej znajduje się duża dziura grożąca śmiertelnym upadkiem. Lara może jednak spokojnie zejść po drabinie. Doprowadzi ją to na powrót do sali, gdzie stoczyła walkę z ożywionym posągiem. Na lewo od wielkiej bramy jest sala, w której powitają Larę dwie małpy. Po przepłynięciu basenu Lara musi przesunąć dźwignię umieszczoną równo pośrodku dwóch posągów o ognistych oddechach. Podwodny tunel stanie otworem. Jest on jednak chroniony urządzeniem plującym zatrutymi strzałkami. Lara można ich uniknąć płynąc z boku. W kolejnej sali na niewielkiej półce z prawej jest apteczka, a z lewej drabina. Żeby wejść na wyższą półkę, Lara musi wykonać skok z obrotem. Dalsza wspinaczka wymagać będzie od niej jeszcze kilku skoków i zabicia węża. Natychmiast po finalnym skoku Lara będzie musiała uniknąć pędzącego z góry kamienia. W pomieszczeniu z gemem, w powietrzu świszczą również zatrute strzałki, a metalowe ostrza młócą powietrze. Dół z kolcami tylko czeka na jeden nierozważny ruch. Lara może się jednak do niego opuścić. Jeśli to zrobi znajdzie SECRET #4 (gem i amunicję strzeżoną przez węża). Zdobycie tego sekretu wymagać będzie jednak powtórzenia drogi na górę do miejsca z ostatnim gemem. W rogu sali znajduje się kamień, który można przesunąć. Za nim kilka kolejnych. Drugi po lewej skrywa za sobą dźwignię. Do szybszego biegu ze stromego zbocza motywować będą Larę dwa toczące się z tyłu kamienie. Musi przeskoczyć w biegu dół z kolcami, a za nim opuścić się do wody. Znajdzie się w znajomym już tunelu. Czas na powrót do sali, którą przesunięcie ostatniej dźwigni wypełniło wodą. Znajduje się tam dźwignia, wrota, a za nimi drugi klucz (Key of Ganesha). Teraz Lara powinna skierować kroki do wielkiej bramy w komnacie z powalonym posągiem. Po jej dwóch stronach są dwa zamki na dwa klucze. Kiedy Lara postawi pierwszy krok, za bramą z góry zacznie zsuwać się krata naszpikowana kolcami. Lara musi zdążyć wspiąć się po drabinie na wyższą półkę i uniknąć przykrego losu. W sali znajduje się gem, a w najbliższym, prawym rogu (patrząc od wejścia) kamień, który należy przesunąć. Dzięki temu Lara dostanie się na wyższą kondygnację z dwoma dźwigniami. Z otworzonej bramy wytoczą się dwa kamienie. Koło dyszącego ogniem posągu Lara musi przebiec sprintem. W przestronnej sali funkcję strażników pełnią dwa gigantyczne posągi. Zo-

staną po nich dwa miecze – większe od Lary, ale i tak zmieszczą się w jej malutkim plecaku. Żeby otworzyła się kolejna brama, Lara musi umieścić miecze w dłoniach posągu na górze. Lara znajdzie się w olbrzymiej sali z ołtarzem, w której ożyje kolejny posąg, kiedy wejdzie ona na ołtarz. Nad ołtarzem lewituje nieszczęśnik z wielką dziurą zamiast klatki piersiowej. Pod nim znajduje się klucz (Key of of Ganesha). By zdobyć drugi klucz Lara musi wykonać szybką akcję w ciemnym pomieszczeniu z lewej strony (patrząc od wejścia). Są tam dwie dźwignie oraz szybko zniżający się sufit. Jeśli Lara wykaże się zwinnością, zdoła uniknąć zmiażdżenia i drugi klucz wyląduje w jej plecaku. Trzeci klucz też nie jest daleko. Leży sobie pod wodą, do której wejście jest w sali sąsiadującej z tą z ołtarzem (są tam też trzy zamki). Wodą szarpią jednak silne prądy, które wyłączają dwie dźwignie – jedną z lewej, drugą z prawej strony. Jeśli Lara da się porwać prądowi, ten zniesie ją na kolce. Trzy klucze – trzy zamki. Drzwi staną otworem.

INDIE: RZEKA GANGES (GANGES RIVER)



Czterokołowy motor przyciąga uwagę, ale by znaleźć SECRET #1(apteczka i gem) Lara musi wykonać w tył zwrot i znaleźć drabinę prowadzącą w dół. Trafi do groty z rzeką. Czeka ją tam kilka trudnych skoków. Poświęcenie zostanie jednak nagrodzone odnalezieniem wspomnianego sekretu. Dopiero teraz Lara powinna zasiąść za kierownicą motoru (wyżej znajduje się nisza z małym co nieco). Droga jest szeroka – raz Lara będzie musiała przesadzić rzekę (motor można przegazowywać w miejscu – szybciej nabiera wtedy prędkości). Kiedy Lara dojedzie do wielkiego dołu, może zejść z motoru, skorzystać z drabiny i zdobyć SECRET #2 (apteczka, flary i amunicja). Dalszą drogę na motorze uniemożliwią dopiero zamknięte drzwi. Wystarczy, że Lara cofnie się na poprzednią platformę – już na własnych nogach – i wskoczy do tunelu w ścianie po prawej. Czaić się w nim będą dwa węże. Na przemian idąc i czołgając się Lara dotrze za zamknięte drzwi. Znajduje się tam przełącznik. Na motor i w dalszą drogę. Przy gemie droga rozwidla się. Opłaca się, żeby Lara skręciła w lewo. Zaraz za zakrętem straszy olbrzymia przepaść. Trzeba ją pokonać jak najbliżej prawej ściany, tak by Lara zdążyła wyhamować przed kolejną, znajdującą się z przodu. W pomieszczeniu po prawej, na środku, znajduje się duży dół. Dalej na motorze podjazdem na górę, a następnie po wielkich schodach na dół. Zaraz z boku po prawej znajduje się zagłębienie w skale z SECRET #3 (gem i amunicja). Jadąc dalej Lara będzie musiała pokonać wąską, górską ścieżkę. W końcowym jej biegu trzeba wykonać jeden po drugim dwa odległe skoki. Łazik powinien znaleźć się wtedy na dużej półce skalnej koło gemu. Obok jest drabina prowadząca do węża i magazynku. Kiedy Lara już wróci na motor, będzie mogła przeskoczyć wodę po raz drugi, a po zakręcie w prawo zjechać po nierównym zjeździe. Zaatakują dwa sępy. Z jednego ze stopni Lara może dostać się na wyższą półkę, a po kilku długich skokach (ostatni wymaga obrotu w powietrzu i złapania się krawędzi) znajdzie SECRET #4 (apteczka i magazynek). Droga powrotna od sekretu wiedzie w prawą stronę – skok pod ukosem, mały zjazd i kolejny, szybki skok. Teraz Lara może kontynuować jazdę na motorze. Przed gemem powinna skręcić w lewo i zsiąść z motoru. W powietrzu krążą trzy sępy, a z prawej strony, po drugiej stronie wodospadu jest pęknięcie w skale. Jeśli Lara się do niego dostanie, to znajdzie SECRET #5 (gem). W wodzie poniżej jest bezpiecznie i przejście za wodospadem kończy poziom.

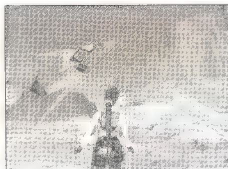
INDIE: JASKINIE KALIYA (KALIYA CAVES)

Poziom ten to jeden, nieszczególnie skomplikowany labirynt. Znaleźć w nim można kilka magazynków, apteczek, węży, flar i niewiele ponadto. Po kilku minutach błądzenia Lara zdoła dotrzeć do pomieszczenia oświetlanego zielonym blaskiem gemu. Będzie musiała



spaść niżej, do dołu pełnego węży. Ich jad odbiera bardzo dużo energii. Dalej prowadzi już tylko jedna droga. Kiedy Lara będzie w połowie pomieszczenia, zacznie się za nią toczyć kamień, przed którym trzeba uskoczyć. Po kilku metrach czołgania się, Lara odnajdzie kolejny kryształ gemu. Zjazd poniżej prowadzi do wielkiego pomieszczenia z kilkoma wysepkami. Z początku pomiędzy nimi płynie woda, a w centrum stoi znany gościu. Trzeba go zdrowo naszpikować ołowiem, bo to pierwszy boss. On ze swojej strony dzieli ogniem – nawet woda wokoło zaczyna wrzeć (Lara nie może do niej wskoczyć, jak się zapali). Boss ciska kulami ognia, przed którymi trzeba uskakiwać na sąsiednie wysepki. Kiedy zginie, Lara może spokojnie podnieść granatnik, porozrzucane granaty oraz artefakt (spadek po bossie).

NEVADA: PUSTYNIA (NEVADA DESERT)

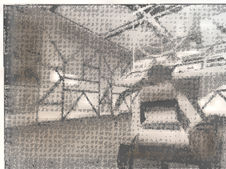


Wąż pilnuje rakiety po prawej, a dalej za wodą droga przechodzi w tunel. Mniej więcej w połowie jego długości stoi sobie kamień, pod którym leżą naboje do strzelby. Dalej czekają Larę dwa skoki. Jeśli jednak po pierwszym z nich zejdzie na dół (uważając by nie nadziać się na drut kolczasty), to trafi do SECRET #1, pilnowanego przez dwa węże. Powrót na górny szlak wymaga przesunięcia kamienia. Po wyjściu z tunelu Lara trafi na metalową budowlę. Kiedy stanie na półce, zza skały wyleci myśliwiec F-117. Skok na przeciwległą półkę i wąska droga wokół skał. W krzaku czai się wąż. Kiedy Lara dotrze do półki z apteczką oznacza to, że czas na skok nad lotnymi piaskami i udanie się na wprost do metalowej konstrukcji. Na jej dachu jest szyb z falującą wodą. Po krótkim nurkowaniu Lara znajdzie się w kanionie, na którego dnie pluska woda, a z lewej strony spadają dwa wodospady. Za to po prawej zaczyna się szlak wiodący w górę. W czasie wspinaczki pojawią się dwa sępy. Droga skończy się pionową ścianą wymuszającą skok na drugą stronę kanionu. Jest tam ściana, po której może się wspinać. Lara powinna jednak wcześniej zejść na dół, bo w zagłębieniu skały jest SECRET #2. Teraz jednak czeka nią skok do wody (na dnie jest wiele użytecznych przedmiotów) i ponowne pokonywanie szlaku na zboczu kanionu. Kiedy jeszcze raz zawiśnie po skoku na ścianie, powinna obrać drogę w górę. W krzaku po lewej zaczaił się kolejny wąż. Dwa F-117 wykonają swoje podniebne akrobacje. Tu droga wcale się nie kończy. Niżej jest bowiem wyrwa w skale, której Lara może się złapać. Łapiąc się skał jest w stanie dotrzeć do migoczącego powyżej gemu. Leży tu też detonator, ale by dokonać detonacji potrzebny jest klucz. Nie pozostaje nic innego jak go poszukać. Droga wiedzie na dół, a następnie po ścianie przy wodospadzie do góry. Lara musi wykonać skok z obrotem i wylądować na płaskiej półce na wysokości, z której zaczyna spadać woda. Przejście na drugą stronę kanionu to tylko dwa skoki. Dalej po gzymsie. W końcowej części kamera odjedzie do tyłu odsłaniając spadzistą półkę. Zjeżdżając z niej Lara musi odbić się i wylądować na półce za sobą. Droga w górę strumienia skończy się w wielkiej sali z równie wielkim kołem wodnym. Zaraz po lewej stronie, tam gdzie sklepienie bardzo się obniża, znajduje się SECRET #3 i wąż. Lara musi się więc przeczołgać kawałek, a następnie wspiąć po drabinie. Korytarz z lewej strony koła kończy się szybem windy, w którym na razie nic nie można zrobić. Koła wodnego pilnuje jeden strażnik, a wspiąć się na nie można z prawej strony. Obszerny korytarz na górze wiedzie do zapory. Zaatakują dwa sępy. W wodzie są dwie dźwignie – pierwsza otwiera kratę, pozwalając w ten sposób dostać się do magazynków. Druga, umiejscowiona bli-

żej dwóch wodospadów, opuszcza kratę do podwodnego tunelu. Zaraz na jego początku, na górze, znajduje się dźwignia, a w głębi druga. Dopiero teraz Lara będzie mogła wypłynąć na powierzchnię z drugiej strony. Na końcu znalezionego tam korytarza jest dźwignia, która sprawia, że mijana wcześniej winda podjeżdża piętro wyżej. Lara musi się do niej pofatygować. Wcześniej może zebrać porozrzucaną koło wodospadów amunicję. Klucza w windzie strzeże jeden człowiek. Lara powinna wrócić z kluczem i zdetonować ładunek TNT. Z góry, zaraz po eksplozji, zacznie toczyć się kamień. Na miejscu wybuchu Lara znajdzie kilka półek, po których bez problemu dostanie się na otwarty teren powyżej. Z lewej strony, za siatką pod napięciem, znajdują się zabudowania wojskowe. Również z lewej strony jest niskie przejście w skale. Kiedy droga w tunelu rozdzieli się na dolną i górną, należy wybrać tę drugą. W wodzie znajdują się dwie dźwignie. Teraz Lara musi wrócić na teren z bazą wojskową i zejść do groty z lewej strony. Przejścia na dole pilnują dwa węże. Z prawej strony, za otwartymi niedawno drzwiami znajduje się następny przełącznik. Larę czeka kolejna wędrówka do wąskiego tunelu. Tym razem powinna wybrać jednak dolne przejście. Tej strony obozu strzeże dwóch żołnierzy. Do pomieszczenia powyżej można dostać się po drabinie. Po krótkiej kąpieli Lara dostanie się do półki z prawej. Z tej wysokości jest w stanie przeskoczyć ogrodzenie bazy. Od razu zaatakują ją kolejni żołnierze. Wnętrza pierwszego budynku może jeszcze teraz nie sprawdzać. Interesujący jest hangar z czterokołowym motorem. Pilnują go jednak żołnierze. Na motorze Lara może wjechać na dach poprzedniego budynku. Leży tam przepustka (Access Pass), pasująca do zamka na dole w budynku. Znajduje się tam dwóch wartowników. Wciśnięcie przycisku wyłączy napięcie na ogrodzeniu. Dzięki temu Lara będzie mogła dźwignią przy bramie otworzyć sobie drogę na zewnątrz. Musi dotrzeć na czterokołowcu do obozu poniżej (tam gdzie były dwa węże) i skoczyć nad ogrodzeniem.

NEVADA: STRZEŻONY TEREN ZAMKNIĘTY (HIGH SECURITY COMPOUND)

Wtrącona do celi Lara pozbawiona została wszystkiej broni i na początku będzie musiała radzić sobie bez niej. Naruszenie fotokomórki koło okna sprowadzi do celi brutalnego strażnika. Lara musi mu uciec i wcisnąć którykolwiek z przycisków przy sąsiednich celach. Współwięźniowie zajmą się strażnikiem. Za drzwiami jednej z cel znajduje się kamień, który Lara może przesunąć. Następny jest niski korytarz oraz kolejny kamień. Jeśli Lara pchnie pierwszy kamień maksymalnie w przód (w kierunku celi), a drugi dwa razy do siebie, to po przeczołganiu się znajdzie SECRET #1 (apteczka). Dalsza droga prowadzi górą. Lara musi przeskoczyć dwa zwoje drutu kolczastego, a na końcu przesunąć dźwignię. Po drabinie zejdzie niżej. Klapa zapadnie się pod jej ciężarem. W pokoju kontrolnym jest ukryta przed wzrokiem spacerującego strażnika. Jest tam też dźwignia i dzięki jej przesunięciu uwolnieni więźniowie zajmą się i tym strażnikiem. Przy ciele zostanie karta dostępu (Key Card Type A), otwierająca drzwi do korytarzy. Na lewo przed stołówką znajdują się drzwi, a zaraz obok przycisk do nich. W środku Lara musi podsunąć jeden kamień tak, żeby wskoczyć w przejście wysoko pod sufitem. Po przesunięciu znajdującej się tam dźwigni pomieszczenie zostanie zalane wodą i Lara dostanie się do drugiego korytarza w sklepieniu. Na jego końcu jest dziura, prowadząca na rozpalony blat kuchenny. Jeśli Lara uda się korytarzem na prawo, to po dłuższej drodze znajdzie dźwignię wyłączającą kuchenkę. Za kuchnią znajdują się drzwi (z przyciskiem tuż obok), a za nimi dwa przyciski i drzwi. Najpierw należy otworzyć drzwi do stołówki. Kiedy Lara otworzy drzwi z lewej, wybiegnie na nią strażnik. Musi więc szybko (sprintem) uciec do pomieszczenia, gdzie ostatnio widziała więźniów. Ci już odpowiednio potraktują ścigający ją ogon. Po powrocie do ostatnio otwartego pomie-



szczenia należy przełączyć dźwignię odsłaniającą wentylatory w kuchni. Lara musi przejść koło nich bardzo ostrożnie. Jest tam save gem. Kolejny jest niski korytarz po prawej. Współwięzień na górze podniesie kratę. Następnym etapem jest dostanie się na górę, do zielonego korytarza. Chodzi w nim wartownik. Kiedy zniknie w lewym korytarzu, Lara zdąży przebiec niezauważona na prawo, a następnie na zewnątrz i w lewo. Kiedy zejdzie na dół i wciśnie przycisk, wypuszczony więzień wyskoczy z celi i nie tracąc czasu pobiegnie na górę ubić wartownika. Lara dostanie kartę dostępu (Key Card Type B) do czytnika obok. W pomieszczeniu na górze znajduje się amunicja, apteczka i przełącznik, który wyłączy czujniki laserowe oraz karabiny maszynowe. Pozwoli to Larze ponownie wyjść na zewnątrz i skręcić w prawo. Po zejściu niżej znowu wpadnie na strażnika. Jeśli będzie dostatecznie szybka, zdoła uwolnić dwóch więźniów zamkniętych w celi w korytarzu na dole po lewej i oni zajmą się strażą. Przy ciele żołnierza będzie leżeć przepustka (Yellow Security Pass). Otwiera ona przejście koło hangaru F-117 na dużym placu. Korytarz za nim zakręca i zjeżdża. Na dole chodzi jednak uzbrojony strażnik i dlatego Lara musi wybrać okrężną drogę, wczołgując się w niskie przejście w ścianie. Na dole przeczołga się jeszcze za niskim murkiem, żeby nie wpaść w oko wspomnianego wcześniej strażnika. Przesunięcie dźwigni powoduje otwarcie drzwi i uruchomienie czerwonego lasera, który Lara musi przeskoczyć. Korytarz wychodzi na wieżę z anteną satelitarną na górze. Lara musi się jednak udać do przedłużenia aktualnego korytarza po drugiej stronie, a dalej do pokoju kontrolnego. Jest tam przycisk przesuwający antenę tak, że odsłania się pod nią szyb. Lara wyląduje w wodzie po długim locie. Na środku wodę młóci wielka śruba, wywołująca silne prądy. Lara musi jednak zdołać wypłynąć na powierzchnię i wyjść z wody. Po kilku skokach dotrze do korytarza, a następnie znajdzie przycisk. Po jego wciśnięciu może wracać do wody i wpłynąć w podwodny korytarz (uwaga na śrubę i prądy). W ciemnym, niskim korytarzu musi zaczekać i kiedy strażnik zniknie z lewej strony, biec w korytarz z prawej. Najbliższe drzwi należy pozostawić otwarte, mimo że tuż obok jest przycisk zamykający je (potrzebne do zdobycia drugiego sekretu). Dwukrotnie korzystając z drabiny Lara dostanie się do korytarza, w którym po prawej stronie będzie stać odwrócony do niej plecami strażnik. Strzeże on drugiego sekretu, lecz nie przyszedł jeszcze czas na jego zdobycie. Interesująca jest, leżąca po prawej stronie w niszy, żółta przepustka (Yellow Security Pass). Z nią Lara musi wrócić do pierwszej drabiny i udać się w lewo. Jest tam czytnik zamykający śrubę. W drodze do wody Lara musi uważać tylko na jednego strażnika. Powinna najpierw zaczerpnąć tchu i wpłynąć w długi korytarz koło śruby. W podwodnym korytarzu będzie dźwignia, apteczka i flary. Lara wypłynie w pomieszczeniu, przez którego środek przebiegać będą promienie lasera, których nie może dotknąć. Za nimi, po kolejnym nurkowaniu, znajdzie się w dużej sali, mającej wiele wspólnego z magazynem. Po lewej stronie jest przejście po skrzyniach. Tylko jeden przycisk i drzwi dzielą Larę od jej pistoletów, apteczki oraz pistoletu DESERT EAGLE. Wychodząc z tego pomieszczenia musi ona jednak uważać na karabin maszynowy umocowany pod sufitem. Może go zestrzelić lub zwyczajnie nie uruchamiać nie przecinając promieni lasera. Przyszedł czas na skompletowanie drugiego sekretu. Kiedy teraz Lara zjawi się we wspomnianym wcześniej korytarzu, strażnik nie będzie już odwrócony plecami. Przy jego ciele Lara znajdzie kartę dostępu (Key Card Type B) do pobliskich drzwi, za którymi leży SECRET #2 (wyrzutnia granatów). Teraz czeka ją powrót do pomieszczenia magazynowego, skąd wzięła broń. W głównym pomieszczeniu po prawej, po długim podejściu, zaatakuje Larę czterech facetów z MP na plecach, a wyżej będzie jeszcze jeden z psem. Po ostatnim żołnierzu zostanie niebieska przepustka (Blue Security Pass). Czytnik do niej znajduje się w pomieszczeniu, do którego prowadzi pobliska drabina. Z dwóch przycisków w pokoju obok wystarczy przycisnąć tylko prawy (lewy zsyła więcej żołnierzy). W głównej sali, Lara zdoła dostać się po skrzyni na drabinę, a później łapiąc się sklepienia – na najwyższą kondygnację. Biegający tam strażnik posiada żółtą przepustkę (Yellow Security Pass). Jest tam też gem. Czytnik do przepustki jest tuż na dole. U wylotu wystarczy pokonać dwóch żołnierzy, a potem wsiąść do ciężarówki.

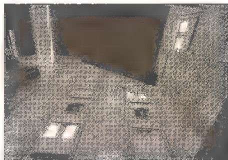
NEVADA: STREFA 51 (AREA 51)

Po lewej stronie za skrzyniami leży apteczka. Pierwszy strażnik rzuci się do najbliższego włącznika alarmu. Podobnie reagować będą inni, napotkani na tym poziomie strażnicy. Trzeba więc ich dopaść zanim zdążą podnieść alarm. Dźwignia w korytarzu likwiduje zaporę laserową, blokującą dostęp do karabinu MP5 i magazynków. Tak wyposażona Lara może się wczołgać w niski korytarz. W prostopadłym do niego szybie znajduje się kilka laserów. Na lewo leży apteczka, a właściwa droga prowadzi w prawo. Nie można pozwolić, żeby następny strażnik uruchomił alarm. Dźwignia z lewej otwiera celę z apteczką, a korytarz na wprost strzeże działko. Lara musi je ominąć, wczołgując się w korytarz po prawej. Po wyższej platformie chodzi strażnik, a w pomieszczeniu obok leży kilka użytecznych przedmiotów. Ważna jest dźwignia znajdująca się nad zapadnią. Odpowiednio wcześnie Lara musi wyciągnąć broń i zabić komandosa zanim ten uruchomi alarm. W rowie niżej jest przełącznik, a jeszcze niżej pod kratą SECRET #1 oraz przejście. Strażnik do szybkiej likwidacji spaceruje w korytarzu poniżej. Cofając się tym korytarzem Lara znajdzie celę, a w niej więźnia i apteczkę. Więzień szybko udowodni swoją przydatność i spierze tyłki kilku napotkanym strażnikom. Idącej za nim Larze pozostanie tylko kompletowanie ekwipunku. W przejściu z lewej strony leży shotgun. Przejście to jest to skrótem omijającym zaporę z laserów. Korytarz zakręca w lewo. Na jego końcu da się zauważyć strażnika i trzeba go szybko wyeliminować. Drzwi po prawej zamkną się, kiedy Lara spróbuje do nich podejść. Otworzą się za to inne drzwi i wybiegnie z nich dwóch żołnierzy z karabinami. W walce ponownie pomoże więzień. W lewym pomieszczeniu jest dźwignia podnosząca klapę z prawej strony. Czołgając się w niskim korytarzu Lara znajdzie się za drzwiami, które poprzednio zatrzasnęły się przed nią. Blask rozsiewa gem. Zielonych laserów nie da się ominąć. Kiedy zawyje syrena alarmowa, z góry przybiegnie strażnik. Korytarz rozdzieli się. Najpierw Lara musi skierować kroki na prawo do silosu z rakietą. Zastrzelony tam strażnik zostawia po sobie dysk (Code Clearance Disk). Trzeba wrócić do skrzyżowania korytarzy i udać się do hangaru z rakietą. Nad podłogą krzyżują się tam dwa zielone lasery, których trzeba unikać. Pod działkiem jest interfejs do dysku. Dźwig podniesie rakietę. Z miejsca, na którym leżała, Lara zdoła dostać się na drabinę pomiędzy dwoma rakietami, a po niej na wyższą platformę. Żołnierz tam unieszkodliwiony ma przy sobie klucz do hangaru (Hanger Access Key). Pod spodem, gdzie miota się dźwig, jest półka. Z niej można dostać się do SECRET #2. Wystarczy przestrzelić podejrzanie wyglądającą kratę. Z kluczem Lara zdoła otworzyć drzwi za silosem z rakietą (minie drabinę prowadzącą na dół – będzie musiała do niej później wrócić). Za drzwiami na stacji kolejki elektrycznej jest strażnik. Tory są pod wysokim napięciem, ale Lara może zejść niżej i przejść na lewo, a następnie po drabinie dostać się do przycisku przywołującego kolejkę. Pod torami dotrze na drugą stronę skąd będzie mogła dostać się na dach wagoniku, a z niego wyżej. Po trzech leżących koło siebie kratach nie da się przejść i Lara musi złapać się sufitu. Pozostaje tylko uważać na czerwony laser. Po skoku na drugi peron należy zabić strażnika zanim ten zdoła wezwać pomoc. Korytarz idący do góry prowadzi do hangaru z UFO. Drogę w kilku miejscach przecina zielony laser uruchamiający działko. Po chwili Lara dotrze do pokoju kontrolnego ze strażnikiem (lepiej go ubić zanim sięgnie alarmu). Na górze znajdują się dwie platformy, a na nich dwa przyciski. Naciśnięcie któregokolwiek powoduje, że do sali wbiega strażnik, czyli w sumie będzie ich dwóch. Przyciski należy nacisnąć w odpowiedniej kolejności – najpierw lewy, szybko prawy, a następnie biegiem do otwartych, podwójnych drzwi. Za skrzyniami jest jeszcze jeden strażnik. Z pięciu dźwigni przesunąć należy dwie z prawej i drugą od lewej. Teraz droga do UFO stoi otworem. W hangarze, Lara przed wejściem na drabinę po-



winna nacisnąć guzik, wejść na samą górę i wykonać skok do tyłu z drabiny. Tą drogą dostanie się do platformy nad statkiem UFO. Leży tam przepustka do przycisku odpalenia rakiety (Lauch Control Pass). Z nią Lara musi udać się do wcześniej mijanej drabiny, prowadzącej w dół (za silosem z rakietą). Dźwignia i przepustka dadzą Larze dostęp do przycisku odpalającego rakietę. Musi jednak ona szybko uciekać przed parą wodną, wytworzoną przy starcie. Teraz trzeba biec do pustego już silosu i po drabinie z prawej na górę. Chodzi tam strażnik, a dźwignia otwiera drzwi do ciemnego korytarza. Lara po krótkim czołganiu się dotrze do odcinka z laserem i ominie go łapiąc się sufitu. Kawałek dalej leżą granaty. U wylotu korytarza, na wieży, będzie snajper, a na ziemi strażnik z pałką. W pomieszczeniu niżej jest jeszcze jeden żołnierz z dyskiem (Code Clearance Disk). Przesunięcie dźwigni umożliwi ponowne dostanie się do hangaru z UFO. W pokoju przesłuchań znajduje się urządzenie, do którego pasuje dysk. Za szybą, koło ciała obcego, migocze gem. W pomieszczeniu naprzeciwko, przy akwarium z orkami, leży kilka przydatnych przedmiotów. W akwarium znajduje się kolejny gem, ale droga do niego nie jest taka łatwa. Najpierw Lara musi powtórzyć wspinaczkę po drabinie, a następnie wykonać kilka skoków, tak aby znaleźć się nad wejściem wysoko w ścianie. Musi skoczyć z rozbiegu wyciągając ręce, jakby planowała się czegoś złapać. Gem w akwarium to w istocie SECRET #3. Przyszedł czas wejścia do UFO. Wewnątrz statek jest dużo większy niż sugerowałby to jego kadłub. Tylko kilku żołnierzy broni mostka. Wystarczy, że Lara podniesie błyszczący artefakt.

LONDYN: NABRZEŻE TAMIZY (THAMES WHARF)

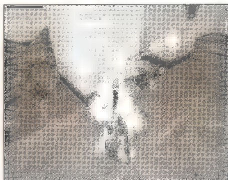


Podbój Londynu Lara zaczyna od odnalezienia pierwszego sekretu. Musi cofnąć się na most, żeby nabrać rozbiegu i przeskoczyć dach po prawej stronie. Niżej znajdzie gem i naboje do strzelby. Panna Croft musi przedostać się po dachu, a potem skoczyć do kabiny dźwigu. Później musi zejść na dół. Półki i drabina na ścianie bardzo to ułatwiają. Niżej powinna jedynie uważać na drut kolczasty. Kiedy już w plecaku będzie o apteczkę (SECRET #1) więcej, Lara wróci na początek poziomu. Z półki na wprost musi opuścić się na spadzisty dach poniżej, od razu odbić się i chwycić za pierwszą półkę, która wpadnie jej w ręce. Dzięki temu będzie mogła nacisnąć na przycisk i zaatakuje ją ptak. Dalej droga prowadzi do liny z rączką. Kiedy Lara się do niej zbliży, dźwięk poinformuje o intruzie w pobliżu. Strzelec jest po drugiej stronie, a dostać się do niego można dopiero po zjeździe, kiedy też trzeba wykonać kilka czynności. Lara zacznie się ześlizgiwać i powinna złapać wyższą półkę, opuścić się na niższą, a po gzymsie przejść w prawo na wysuniętą przez ostatni przycisk zapadnię. Tam zaatakuje ją strażnik. Zapadnię należy opuścić przyciskiem po lewej, a dalej Lara musi udać się do środka budynku. Problem polega na zejściu na sam dół. Lara może tego dokonać dzięki skoczeniu w poprzek sali na niższą półkę. Na dole znajduje się gem oraz przełącznik, opuszczający zapadnię powyżej. Lara wejdzie po drabinie, pobiegnie dalej korytarzem (po drodze dwa szczury) i dotrze do kolejnego strzelca. Zostanie po nim klucz (Flue Room Key). Jedyną drogą na zewnątrz jest ta, którą Lara się tu dostała. W wewnętrznej, ciemnej sali, musi opuścić się na półkę niżej i wcisnąć przycisk. Po wyrwie w ścianie dostanie się do właśnie opuszczonej zapadni, a stamtąd na zewnątrz. Zapadnia pozwoli jej zejść piętro niżej. Zaraz obok, nad zielonymi drzwiami, znajduje się nisza. Jest pusta, ale jeśli Lara po gzymsie przejdzie w prawo, to znajdzie coś w następnych niszach (trzecia to SECRET #2). Po powrocie na półkę musi wpełznąć do ciemnego korytarza po lewej na górze. Droga poprowadzi na drugą stronę budynku, gdzie trzeba tylko wcisnąć przycisk. Teraz z powrotem na półkę przy zielonych drzwiach i na dół. W mroku czai się gościu z celownikiem laserowym. W rogu jest też gem, a przy skrzyniach magazynek.

Szlak wiedzie ponownie na samą górę, na początek poziomu. Trzeba powtórzyć drogę do pierwszego przycisku. Teraz zamiast skakać do liny Lara musi doskoczyć do leżącej po przeciwnej stronie przepaści apteczki, a następnie po gzymsie przedostać się na prawo. Należy wybrać dolną drogę. Poprowadzi ona niemal bez przeszkód do przełącznika, który sprawi, że winda podjedzie do góry. Lara dostanie się po niej do zamka, do którego pasuje zdobyty wcześniej klucz i zaatakuje ją kolejny ptak. Wewnątrz znajduje się gem oraz przycisk, otwierający górne przejście i włączający ogień (trzeba go ominąć) w pomieszczeniu. Teraz czeka na nią poznany już wcześniej szlak, wiodący przez ciasny korytarz wewnątrz budynku, zejście na dół i ponowna droga na górę do początku poziomu. Lara będzie musiała powtórzyć niebezpieczny skok nad czarną przepaścią i ponownie dostać się do rozstaju dróg. Tym razem na warsztat idzie górna droga. Na jej końcu znajduje się krótki szyb prowadzący w dół. Zanim jednak Lara do niego zeskoczy może z górnej półki dostać się do SECRET #3 (rakiety do bazooki). Sekret jest perfidnie schowany z lewej strony (Lara musi spaść po tym jak wskoczy na półkę z nabojami do strzelby). Droga za szybem bez większych niespodzianek (jeden skok, dwa szczury, jeden gem) wiedzie do pomieszczenia kontroli wody. Od razu zaatakuje w nim umundurowany strażnik. Lara musi wcisnąć przycisk po prawej, a następnie udać się do końca korytarza z lewej i na prawo. Pod wodą czeka dźwignia i kilka przedmiotów. Ponowne wciśnięcie przycisku w pokoju kontrolnym zredukuje poziom wody do połowy w pierwszym pomieszczeniu po prawej. Na dnie zbiornika znajduje się otwarta klapa, a za nią wirujące z wolna turbiny. Nie zrobią jej krzywdy, ale kiedy wyjdzie z wody zaatakuje ją strażnik i później dwa szczury. Powinna je zabić zanim wczołga się w niski korytarz. Kiedy zejdzie niżej, jej oczom ukaże się urządzenie. Za pomocą klatki z lewej należy wmanewrować je na skrzynkę zasilania. Wcześniej Lara może włączyć w pomieszczeniu światło za pomocą przycisku w prawym rogu pomieszczenia. Jest tam też gem. Kiedy urządzenie zewrze obwody, będzie mogła wydostać się z pomieszczenia drabiną prowadzącą do pomieszczenia kontrolnego. Tutaj powinna wcisnąć drugi przycisk, a następnie udać się do ostatniego pomieszczenia w korytarzu po lewej. Z lewej strony jest tam czerwony korytarz, a za nim kolejny wypełniony wodą zbiornik. Kiedy Lara znajdzie się w wodzie, otworzą się drzwi i wyjdzie strażnik, którego trzeba zastrzelić, a w pomieszczeniu, gdzie stacjonował wcisnąć przycisk. W drodze powrotnej do pokoju kontrolnego przeszkadzać będzie pusty zbiornik. Z lewej strony (tam gdzie jest barierka) Lara może uchwycić się sufitu i przehuśtać na drugą stronę. W tunelu czeka na nią gem oraz zwierzątka. Po wciśnięciu przycisku Lara musi wrócić do poprzedniego pomieszczenia, w którym ostatnio przedostawała się po suficie i zanurkować. Podwodny tunel (są w nim strzały do harpuna) zaprowadzi ją do miejsca przypominającego świątynię, a kiedy Croft wyjdzie z wody zaatakuje ją strzelec. Drabina prowadzi na dach. Lara musi tu uważać na drut kolczasty. Droga wiedzie do katedry z dwoma strażnikami ze spluwami. Wnętrze kopuły składa się z czterech zbiegających się w środku korytarzy. Jest tam też kamień, który Lara musi przesunąć, żeby dostać ukryty powyżej SECRET #4 (klucz – Cathedra Key). Z boku leży też apteczka. Jeśli Lara przejdzie się wokół kopuły nieco niżej, z boku znajdzie SECRET #5 (apteczka). Wystarczy teraz, że wyjdzie z wnętrza kopuły w odpowiednim miejscu.

LONDYN: ALDWYCH (ALDWYCH)

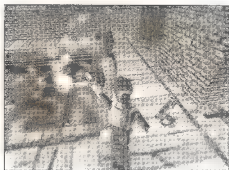
Lara powinna zareagować wystarczająco szybko i złapać się półki. Znajdzie SECRET #1. W korytarzu znajduje się za kratą (trzeba ją przestrzelić) gem. Zaraz obok jest drabina, prowadząca do niskiego pomieszczenia z użytecznymi przedmiotami na podłodze. W ciemnym rogu czai się niebezpieczny typ. Teraz Lara musi wysunąć kamień i naokoło dostać się do odsłoniętego w ten sposób przejścia. Na górze, za kilkoma zakrętami, znajduje się klucz do pokoju konserwacyjnego (Maintenance Room Key). Pora by zeszła teraz do metra – najpierw prawymi schodami. Musi przeskoczyć tunel metra (w żadnym wypadku nie powinna tam schodzić), a na peronie zabić strażnika z psem. Zdobyty klucz przyda się przy najbliż-



szych drzwiach. Jest tutaj przycisk włączający światło na peronie oraz leży stary pieniążek (Old Penny). Dopiero teraz Lara powinna zejść do tunelu metra, nad którym wcześniej skakała i udać się w lewo (patrząc od strony gdzie leżał pieniążek). Musi się jednak pospieszyć i szybko schować przed metrem w niszy z prawej strony. Znajdzie się w czerwonym pomieszczeniu i zostanie zaatakowana przez strażnika z psem. Zanim zacznie wdrapywać się na górę musi wcisnąć przycisk za skrzyniami. Nie sposób przegapić gema. Na półce pod sufitem zaatakuje kolejny strażnik. Lara może chwycić się sufitu i przebierając rękoma dostać na kolejną półkę. Po małym zjeździe, w niszy po lewej, czeka na nią rakieta do bazooki. Droga na prawo należy do trudnych. Ze spadzistej ścianki powinna zjechać tyłem i na chwilę złapać się krawędzi. Z góry zacznie obniżać się wielkie zębiaste koło. Kiedy Lara wypuści z rąk krawędź, wyląduje na chybotliwej półce poniżej, od której musi szybko się odbić i skoczyć w lewo. Trafi na kolejną spadzistą półkę, z której od razu zacznie się zsuwać. Musi skoczyć i złapać się wyrwy w przeciwległej ścianie, a następnie przesunąć się kawałek w prawo. Kiedy wypuści kant z dłoni, spadnie na jeszcze jedną chybotliwą półkę, potem jeszcze niżej i znowu zacznie się zsuwać. W tej chwili może spokojnie złapać się krawędzi, podciągnąć, odbić, obrócić w skoku i złapać kolejną krawędź. Następną czynnością jest opuszczenie się trzy poziomy niżej. Jest tam SECRET #2. Na samym dole komina leży apteczka. Dalsza droga prowadzi na górę. Na Larę czeka kilka skoków oraz ominięcie ognia ziejącego ze ścian. Z drabiny, na którą teraz natrafi, musi wykonać skok do tyłu i znaleźć przycisk. Otworzy on zapadnię oraz uruchomi ognistą pułapkę. Za zapadnią odnajdzie kawałek podłogi, który zapadnie się jeśli na nim stanie. Niżej wystarczy przeciągnąć kamienny blok, żeby zapadnia z drugiej strony otworzyła się. Korytarz doprowadzi ją do niszy z dwoma przyciskami. Kiedy Lara wciśnie prawy, musi sprintem dobiec do prawych, z dwojga właśnie otwartych drzwi. Jest tam przycisk. Korytarz wiedzie z powrotem do dwóch przycisków. Znowu musi nacisnąć prawy i tym razem powinna zdążyć do lewych drzwi. Tam jest kolejny przycisk. Idąc dalej Lara znajdzie się ponownie przy dwóch przyciskach. Lewy z nich otwiera ostatnie drzwi. Nagrodą w tym kołowaniu będzie klucz (Salomon Key), gem i naboje do strzelby. Teraz powinna ponownie skierować kroki do czerwonego pomieszczenia, a tam wdrapać się na górę. Zębate koło tym razem umożliwi dostanie się do drugiego klucza (Salomon Key). Lara może udać się teraz do kas biletowych, które mijała na początku poziomu (zaraz przed zejściem na peron). W jednej z nich dostanie bilet za pieniążek. Tym razem należy wybrać lewe zejście na peron. Za kratą na wprost ukryty jest SECRET #3. Na peronie Lara będzie zmuszona zestrzelić strażnika, a następnie zejść do tunelu metra (idąc cały czas do przodu). Z prawej strony na chwilę pojawi się człowiek. Jeśli zdoła go zastrzelić, to z naprzeciwka nie nadjedzie metro. Jeśli jednak nie będzie wystarczająco szybka, jej jedyną szansą stanie się nisza z prawej strony. W tej i następnej są przyciski. Trzecia nisza prowadzi do labiryntu korytarzy. Znajdują się w nich przyciski, otwierające nowe przejścia. Lara może tam odnaleźć kilka apteczek oraz magazynków. Błądzenie zakończy się w pomieszczeniu z wielkim wirującym księżycem oraz obrazami na ścianach. W wielu miejscach podłoga zapada się odsłaniając kolce. Najpierw uwagę przyciągnie gem. Jeśli Lara lepiej się rozejrzy, znajdzie Uzi. W dalszym, lewym rogu, za kurtyną znajduje się gwiazda (Ornate Star), a kiedy Lara przekręci dwa klucze w zamkach otworzy się schowek z młotkiem (Masonic Mallet). Pojawi się też pies. Drugie drzwi prowadzą do podwodnego tunelu. Kiedy już Lara wypłynie na powierzchnię, po skoku, złapaniu się wyrwy w ścianie i wskoczeniu wyżej, będzie musiała przeczołgać się do punktu kontroli biletów. Wcześniejszy zakup bardzo się tu przyda. W pomieszczeniu wyżej biegać będzie mężczyzna z pochodnią. Gwiazda otworzy SECRET #4 (zza drzwi wybiegnie gościu z pochodnią). Na końcu długiego korytarza spoczywa gem. La-

ra będzie jednak musiała pokonywać ostatnio zrobioną drogę jeszcze raz. Drzwi poniżej staną otworem, jeśli potraktuje je młotkiem. Za nimi znajduje się przycisk. Za drzwiami należy udać się w lewo i na dół do właśnie otworzonej zapadni. Tam jest jeszcze jeden przycisk i kolejna zapadnia. W mrokach korytarza można odnaleźć kilka przydatnych przedmiotów. W głębi korytarza zacznie uciekać człowiek z pochodnią. Jest on przepustką do piątego sekretu i należy za nim pobiec. Za drugim rogiem Lara zostanie zaatakowana przez dwóch ludzi. W głębi korytarza znajdzie po prawej stronie otwarte drzwi, a za nimi dwa przyciski. Na podłodze leży też rakieta. Przyciski otwierają drogę do SECRET #5 w czerwonym pomieszczeniu. Wystarczy, że Lara się tam uda. Poziom kończy się zjazdem w głąb korytarza na prawo od drzwi z dwoma przyciskami.

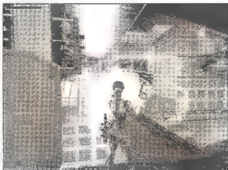
LONDYN: BRAMA LUD'A (LUD'S GATE)



Zamaskowani panowie, trzymający nabijane kolcami kije, są teraz po stronie Lary, nie ruszą się, jeśli ona zostawi ich w spokoju. Jeden z nich poprowadzi pannę Croft do pomieszczenia poniżej. Biorą w nim początek dwie drogi. Lewa, trochę dłuższa, prowadzi przez sekret. Po zsunięciu się z pochyłości Lara musi szybko wskoczyć do korytarza z prawej, żeby uniknąć nadziania się na zjeżdżające z góry kolce. Przycisk otwierający klapę na górze można wcisnąć już teraz, choć sekret jest na dole. Jest tam też drut kolczasty. Lara zdoła go ominąć, jeżeli opuści się z samego rogu półki powyżej. Wejście do SECRET #1 jest tuż w ścianie. Wyjść można drogą na górze. Przy poprzednio mijanym przycisku jest drabina. Teraz czeka ją długa wspinaczka po ścianie. Jeśli nieco powyżej wysokości zielonej lampy odbije się od ściany, to po kilku jeszcze manewrach znajdzie SECRET #2. Po dotarciu na szczyt czeka Larę czołganie się. Powinna stanąć na nogi, kiedy tylko będzie mogła. W tym miejscu, na górze, znajduje się przejście prowadzące do pomieszczenia z ruchomym kamieniem (przesunąć w lewo) i strażnikiem (zabić). Kolejny strażnik znajduje się za drzwiami, które otwiera przycisk. Komnatę, do której teraz wejdzie, można określić jako egipską. Najpierw trzeba tu przesunąć kamień na końcu korytarza, do którego wejście znajduje się na górze. Zablokuje to wyjście lecz na górze jest niewielki tunel. Teraz Lara musi wykonać skok na drugą stronę egipskiej komnaty i oświetlonym na czerwono korytarzem wrócić do pomieszczenia, w którym poprzednio zastrzeliła dwóch strażników. Kamień powinien znaleźć się teraz na środkowej pozycji. Po tym zabiegu będzie mogła wrócić do egipskiej komnaty i dostać się do dźwigni z lewej strony od drzwi na górze. Łapiąc się kamienia od dołu zdoła dostać się do gemu oraz dźwigni z prawej strony (patrząc od wejścia do komnaty – gem i dźwignia są po przeciwnych stronach). Wystarczy, że Lara wejdzie na samą górę pomieszczenia i przeskoczy do właśnie otwartych drzwi. Na końcu ślizgu może (jeżeli chce zdobyć dwa sekrety) odbić się i złapać przeciwległej krawędzi. Leży tam dziwny przedmiot (Embalming fluid). Wędrówka na czworakach doprowadzi Larę do kilku wąskich korytarzy. Zza rogu wyjdzie strażnik. Dalsza droga też odbędzie się na kolanach. Zanim Lara wstanie na nogi zaatakuje ją kolejny strażnik. Przechodząc po suficie zdoła skolekcjonować kolejny gem. Dobrze jest w tym momencie zapamiętać, w którym miejscu poniżej na sfinksie leży apteczka. Z głowy sfinksa powinna przeskoczyć właśnie na tę półkę (skok z dalszego, lewego rogu mocno w skos). Z tego miejsca będzie mogła się dostać na filar z boku i potem poprzez spadzistą półkę na platformę przy ścianie. Jest tam SECRET #3. Z sali ze sfinksem wychodzą szerokie schody (jest na nich strażnik), prowadzące do zamkniętych drzwi. Z boku Lara zdoła jednak dostać się wyżej, przesunąć kamień i po nim wejść jeszcze wyżej. Dźwięk obwieści zbliżenie się do SECRET #4. Popchnięcie kolejnego kamienia otworzy drogę na sam początek poziomu. W komnacie, z której Lara zaczynała wędrówkę, znajduje się niebieskawy ołtarz, gdzie powinna położyć wcześniej znaleziony przedmiot (Embalming fluid). Otworzą się drzwi. Spadając kilkanaście metrów Lara

krzyknie... i wyląduje w wodzie. Jest tam podwodny skuter, kilka użytecznych przedmiotów oraz krokodyl. Szczęściem skuter ma wbudowany harpun. Strzały zużywają się jednak z zapasów Lary. Silny prąd zabierze ją na powierzchnię. Kawałek dalej, pod wodą, znajduje się dźwignia, otwierająca klapę do pomieszczenia powyżej, w którym znajduje się przycisk odblokowujący inne, podwodne drzwi. Lara zauważy strażnika oraz nurka w sąsiednim pomieszczeniu, do którego prowadzi właśnie otwarty korytarz. Strażnik nie stanowi żadnego problemu. Zostawia też po sobie klucz (Boiler Room Key). Co innego nurek. Trzeba go zabić z zaskoczenia, bo inaczej po skoku rozpłynie się w powietrzu i uniemożliwi odnalezienie SECRET #5 (podwodny skuter oraz gem). SECRET #6 znajduje się w małym zagłębieniu w ścianie. Po przetrząśnięciu sali w poszukiwaniu sekretu Lara nie będzie miała problemu w znalezieniu długiego, podwodnego tunelu. Jeżeli ma skuter, to cały wysiłek włożony w jego zdobycie zwróci się właśnie teraz. W tunelu zaatakuje ją drugi nurek, a zaraz potem krokodyl. Lara znajdzie się w wielkim, w całości zalanym wodą pomieszczeniu. Z prawej u góry znajduje się komnata, w której będzie mogła złapać oddech. Z niej też rozpocznie wypady do kilku dźwigni i drzwi porozmieszczanych w rogach wielkiej sali. Pierwsza dźwignia znajduje się (patrząc od wylotu pomieszczenia z powietrzem) na lewo na dole. Znalezienie dalszych par dźwignia–drzwi nie stanowi większego problemu. Kiedy Lara przesunie ostatnią dźwignię, otworzy się przejście do komnaty, będącej w rzeczywistości długim, wypełnionym wodą kominem. Na górze spada niewielki wodospad, a naprzeciwko pali się ogień, który wyłącza dźwignia w wodzie poniżej. Po kilku skokach Lara będzie musiała przebiec pod miażdżącymi wszystko stemplami. Po suficie dostanie się do niszy za wodospadem. Jest tam zamek, do którego pasuje znaleziony przy strażniku klucz (Boiler Room Key), gem oraz przycisk. Teraz czeka na Larę długie nurkowanie w wodzie pełnej wrogów. W pomieszczeniu, gdzie poprzednio znajdowało się powietrze, już go nie będzie. Lara musi dostać się do komnaty na wprost (patrząc od strony korytarza, z którego wpłynie do sali) na górze. Będą tam otwarte drzwi. Kiedy wypłynie z kolejnego komina, będzie musiała cofnąć się i znaleźć wejście na górę, bo droga kończy się przepaścią. Po kilku skokach i przeczołganiu przez kilka niskich korytarzy dobrnie do końca poziomu.

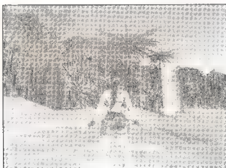
LONDYN: MIASTO (THE CITY)



Lara będzie musiała unikać energetycznych pocisków swojej przeciwniczki (nie warto marnować na nią amunicji), chronionej polem zielonej laski. Musi iść na górę (można darować sobie przechodzenie po suficie – Lara doskoczy do przeciwległej półki). Przed naciśnięciem znajdującego się powyżej przycisku może skolekcjonować SECRET #1 w niszy naprzeciwko (na górze) drzwi, z których tu wyszła. Będzie musiała przejść kawałek po gzymsie. Dalsza część rozgrywki sprowadza się do robienia uników oraz dostania się na półkę (po ścianie), koło której w ścianie zaczynać się będzie niskie przejście. Na drugiej stronie, po wejściu na górę, Lara zdoła przeskoczyć na odległą półkę (ale nie na drugi budynek). Na jej końcu znajduje się skrzyneczka z bezpiecznikami. Ostrzelanie jej spowoduje wyładowanie elektryczne na półce, na której stoi blondynka. Okrężną drogą Lara zdoła dostać się na drugą stronę i na samej górze wcisnąć przycisk wyłączający prąd. Wystarczy, że podniesie artefakt.

WYSPY POŁUDNIOWEGO PACYFIKU: NADBRZEŻNA WIOSKA (COASTAL VILLAGE)

W prawej odnodze rzeki, na dnie, znajduje się klucz (Smuggler's Key). Skały na plaży skrywają SECRET #1. Na plaży znajduje się również wejście do niewielkiego pomieszczenia z ogniskiem na środku. Znaleziony klucz otwiera zapadnię w podłodze – drogę szmuglerów. Nie jest

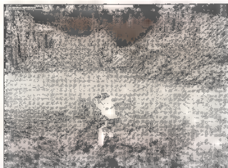


ona specjalnie skomplikowana. Jeden skok pozwoli Larze dostać się na półkę z pochodnią. Dosięgnie z niej sklepienia powyżej i trzymając się go przekroczy wodę. W manewrach przeszkadzać będą tubylcy strzelający zatrutymi strzałkami. Pierwszy etap zakończy się przy gemie. Następnie Larę czeka zjazd i skok na wysepkę skalną, tak by nie spadła do wody, w której pływa aligator. Skok na drabinę i po gzymsie do kolejnego gemu. Poniżej jest niewielka półka i pęknięcie w ścianie. Tą drogą dotrze do wiszącego mostu. Na prawo od niego znajduje się półka skalna, a dwie półki dalej SECRET #2. Teraz są dwie drogi. Albo Lara zejdzie na sam dół, wybierze dłuższą drogę i znajdzie kolejny sekret (nadmiarowy 4/3) albo wróci na most i wejdzie do świątyni. Najpierw na warsztat idzie świątynia. U jej wejścia zamontowane jest ostrze i zaatakuje Larę tubylec. W żadnym wypadku nie powinna wchodzić w słup światła. Wcześniej musi je wyłączyć przełącznikiem po prawej. Po drugiej stronie wody jest gem oraz zjazd prowadzący do wioski. Teraz o dłuższej drodze. Kiedy Lara zejdzie na dół niewielkiego kanionu, zaatakuje ją tubylec. Droga kończyć się będzie urwiskiem. Wcześniej minie jednak korzeń drzewa, po którym może wejść na wysokość mostu. Po kilku skokach znajdzie się przy pierwszym wężowym kamieniu (Serpent Stone). Nad nim, na ukrytej półce, znajduje się obiecany wcześniej SECRET #3. Z gałęzi Lara powinna skoczyć na półkę przy wodospadzie, a następnie wpaść do wody. Silny prąd porwie ją w dół, ale bezpiecznie wyląduje na półce przy wodospadzie. W korytarzu obok znajduje się drugi wężowy kamień. Po powrocie na poprzednią półkę Lara musi dostać się na drabinę z prawej, a po niej na górę. Po półkach skalnych dotrze do trzeciego czerwonego kamienia. Tunelu w skale pilnuje jeden z tubylców. Kiedy Lara umieści trzy kamienie w trzech głowach węży, podniosą się trzy kraty. Za zakrętem znajduje się wioska. Od razu zaatakuje tubylec. W wiosce porozmieszczane są przeróżne przedmioty, w tym gemy. Droga na lewo (odpowiednio strzeżona) prowadzi do drzewa, na którym znajduje się dom. Teraz jednak Lara się tam nie dostanie. Jej uwagę przykuje raczej wykrzykujący coś tubylec. Drugi znajduje się za spadzistą skałą po lewej. Przy nim jest również pokrętło. Podniesie ono kraty w jednym z przejść w wiosce. Za nimi znajdują się trzy połączone ze sobą chaty. W niszy na prawo spoczywa SECRET #4. W jednej z chat z lewej, na górze, ulokowane jest kolejne pokrętło opuszczające drabinę z pobliskiego domku na drzewie. Lara może skoczyć z niego pod kątem i złapać się niewielkiej półki z lewej. W korytarzu zaatakuje tubylec. Drogę na lewo blokuje ogień i zostaje prawa droga. Po kilku skokach i łapaniu się sklepienia Lara dotrze do niewielkiego pomieszczenia z tubylcem i pokrętłem, które opuści półkę w korytarzu z ogniem i Croft zdoła przejść. W cieniu znajduje się przełącznik. Spowoduje on podniesienie się kraty obok oraz przywoła jeszcze jednego tubylca. W nowo otwartym korytarzu są dwa równolegle obracające się ostrza. Teraz Lara musi wrócić do głównej części wioski i zanurkować. Klapa na dole będzie otwarta. W wodzie pływać będzie również krokodyl. Droga prowadzi prosto do domku na drzewie.

WYSPY POŁUDNIOWEGO PACYFIKU: ROZBITY SAMOLOT

(CRASH SITE)

Bagno można przebyć dzięki mapie, na której są zaznaczone niemal wszystkie stałe wysepki. Kiedy Lara będzie znajdować się już na ostatniej i skoczy na wysepkę w rogu po lewej (może na niej stanąć, choć nie jest ona zaznaczona na mapie) to znajdzie SECRET #1. Po krótkiej drodze, na stałym lądzie, Lara trafi na dolinę zasnutą mgłą. Zaatakuje tam raptor. Po chwili znajdzie się przy rozbitym samolocie, a po eliminacji raptora powinna okrążyć wrak samolotu i zejść niżej, gdzie walkę z kolejnym raptorem prowadzi dwóch żołnierzy. Żołnierze nie zaatakują Lary, jeśli zostawi ich w spokoju (przydadzą się jako przynęty). Dalsza droga wiedzie przez tunel z prawej strony od wodospadu. Po wyjściu z mroku Lara

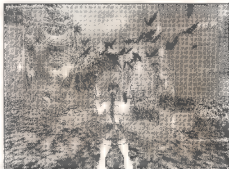


natrafi na kolejnego żołnierza, który strzela do raptora. Musi udać się do góry i po ścianie. Na gałęzi porykiwać będzie raptor. Na tę też gałąź musi dostać się Lara. Z niej czeka ją skok na półkę w skale i ponownie na drzewo. Przed nią zielony blask rozsiewać będzie gem. Po gałęzi dojdzie do martwego, wiszącego na łańcuchu raptora. Jeden strzał rozerwie łańcuch i martwe cielsko spadnie do piranii. Na ukrytej gałęzi na górze znajduje się SECRET #2. Teraz Lara może bezpiecznie nurkować w wodzie poniżej – piranie są zajęte. Pod powierzchnią znajduje się dźwignia. Na brzegu w skale wykute jest mroczne pomieszczenie, a w nim ukrywa się raptor. Są też trzy dźwignie. Za każdym razem jak Lara będzie którąś przesuwać, z ciemności wynurzy się kolejny zwierz. Wyżej znajduje się pomieszczenie, a w nim zwłoki mężczyzny z kluczami (Lt. Tuckerman's Key). Lara powinna powrócić do rozbitego samolotu i wejść do czerwonawego korytarza z boku. Po jego drugiej stronie znajduje się duża pusta przestrzeń. Patroluje ją jeden żołnierz. Kiedy Lara zejdzie niżej pomoże on jej w walce z dwoma szarżującymi raptorami. Na gałęzi powyżej znajduje się duża apteczka, a zaraz obok SECRET #3. Żeby się do niego dostać, Lara musi wykonać skok z rozbiegu i odbić się nie na samej krawędzi. Dalsza droga jest bardzo szeroka i nic dziwnego – na jej końcu znajduje się gniazdo T–rex'a. Leżą w nim zwłoki kolejnego mężczyzny i drugie klucze (Commander Bishop's Key). Jak tylko Lara je podniesie, zjawi się sam T–rex. Walka z nim jest bardzo trudna i lepiej pobiec szybko do drzwi z zapaloną obok pochodnią (mijała je wcześniej, tylko pochodnia się nie paliła). Jest tam dźwignia otwierająca kolejne drzwi z dźwignią. Do tej też trzeba się dostać i wymagać to będzie ponownej konfrontacji z tyranozaurem. Dźwignia otworzy przejście, za którym Lara będzie już prawie bezpieczna. Po powrocie do rozbitego samolotu musi wskoczyć na jego kadłub i przez klapę dostać się do środka. W ładowni zaatakuje raptor. Za to w kabinie pilotów są dwa zamki, do których pasują znalezione wcześniej klucze. Ich przekręcenie spowoduje włączenie zasilania w całym samolocie. W ładowni poniżej znajduje się dźwignia uruchamiająca działo. Wyjedzie ono z ładowni na zewnątrz. Teraz czeka na Larę około dwudziestu (może więcej) raptorów nadbiegających ze wszystkich kierunków. Kiedy zmasowany atak zostanie odparty, Lara spokojnie może zniszczyć (oczywiście z działa) kawał ściany naprzeciwko wodospadu. Wystarczy, że się tám uda.

WYSPY [redacted] PACYFIKU: WĄWÓZ [redacted]

(MADUBU GORGE)

Już na samym początku zaatakują Larę dwa zielone, pełzające stwory. Jeden wyskoczy z półki poniżej. Na tę właśnie półkę musi ona zejść, a następnie dostać się na wysepkę pośrodku szalejącej rzeki. Skacząc na drugą stronę zdoła chwycić się gzymsu. Jeśli przejdzie do końca w prawo, znajdzie dźwignię otwierającą dostęp do dodatkowej amunicji na początku poziomu. Droga do wyjścia wiedzie jednak w lewo po gzymsie. Lara może zejść tam gdzie poniżej świeci gem – opuścić się i spadając złapać niższą półkę. Przycisk umożliwi powrót na górę. Nad rzeką układa się naturalny most, którego Lara może się chwycić i przedostać ponad kipielą. Od tunelu w skale dzieli ją tylko jeden skok. Ciemny korytarz wiedzie w dół (po drodze są zamknięte drzwi – trzeba będzie do nich później wrócić). Lara będzie musiała uważać, bo na dole ułożone zostało bardzo ostre żelastwo. W niskim przejściu zaatakuje zielony stwór z zatruwającym oddechem. Na końcu tej drogi znajduje się gem. Teraz



Lara musi wrócić do miejsca, z którego brał początek niski korytarz i skręcić w prawo. W międzyczasie pojawią się jeszcze dwa gadowate stwory. Nie sposób nie zauważyć przycisku na końcu korytarza. Dalsza droga wymaga powrotu do mijanych wcześniej drzwi – teraz już otwartych. Z lewej strony spada wodospad, za którym znajduje się SECRET #1. Seria kilku skoków powinna zakończyć się lądowaniem na wysepce z gemem, za wodospadem, naprzeciwko wejścia. Tam Lara dotrze po sklepieniu do kolejnego korytarza. Z lewej strony znajduje się ściana, po której Lara musi wspiąć się na górę. Tylko z tej półki może dostać się do SECRET #2 (bambusowa chata). Lara musi więc skoczyć pod kątem (i nie zawadzić o skałę pełniącą rolę barierki) na półkę skalną, której nawet nie widzi. Powrót na szlak wymaga długiego skoku z drewnianej półki. Idąc dalej korytarzem Lara trafi do komnaty z kajakiem. W wodzie pływać będą dwa krokodyle. Pilnują one dźwigni na dnie. Jeśli Lara zaraz po spłynięciu w dół zdoła skręcić na wodę, po prawej zbierze gem. Teraz musi już poddać się silnemu prądowi rzeki. Z wodospadu bezpiecznie może spaść z prawej strony – z lewej spadają skały. Dwa hałasujące ostrza wyłączą się, jeśli Lara przepłynie przez zieloną linię z lewej. Po pokonaniu kolejnego wodospadu lepiej wybrać ciemny tunel po prawej. W dalszej drodze powinna omijać czerwone liny, które uruchamiają pułapki, zabierające sporo energii. W końcu, płynąc czasami pod prąd, zdoła dotrzeć do wielkiej sali z korkiem na dnie. W wodzie uwijać się będą piranie. Tutaj Lara powinna wybrać najpierw prawą odnogę wpływającą do sali (nie zieloną). Na jej końcu znajduje się SECRET #3. Dopiero teraz po powrocie do sali z korkiem wypada Larze wpłynąć w zielony tunel. Skończy się on spokojnym zbiornikiem z krokodylem. Na brzegu uwijać się będzie zielony gad, tak więc po wyjściu z kajaka czeka Larę trochę strzelania. Przejściem wróci do sali z korkiem i po stropie przejdzie na jej drugą stronę. Musi jednak uważać na ogniste oddechy posągów. Kilka skoków i znajdzie się przy bazooce. Idąc dalej dotrze do groty, gdzie znajdował się trzeci sekret. Po stropie Lara zdoła dostać się na wysokość wodospadu, a następnie powinna skręcić w prawo (z lewej jest amunicja). Dalej szlak wiedzie w lewo i trzeba wykonać długi skok po ścianie do góry. Po chwili dotrze do głębokiego dołu z drabiną. Już na dole, w wąskim korytarzu z naprzeciwka, stoczy się jeden, później drugi kamień. Można ich uniknąć kucając przy stopniach. W sali z pochodniami na górze na swoją kolej czeka trzeci kamień. Spadnie kiedy Lara go minie. Uratować się przed nim może jedynie szybkim i krótkim (kawałek dalej pełzają ognie) skokiem w korytarz po lewej. Kiedy przeskoczy pełzające ognie, spadnie czwarty kamień, którego trzeba uniknąć kucając. Dalsza droga to kilka skoków, wspinaczek po ścianach oraz czołganie się. Potem czeka zjazd na linie do pomieszczenia z wielką szpulą. Po ścianie Lara dostanie się do dźwigni puszczającej szpulę w ruch. Wtedy zaatakuje zielony gad, a w przejściu jeszcze jeden. W końcu dotrze do miejsca, gdzie zostawiła kajak. Korek nie tkwi już w dnie i w sali obok utworzy się wielki wir, w który Lara musi wpaść. Znajdzie się piętro niżej, w basenie z dwoma krokodylami. Pod wodą jest dźwignia otwierająca wyjście z tego poziomu.

WYSPY POŁUDNIOWEGO PACYFIKU: ŚWIĄTYNIA PUNA

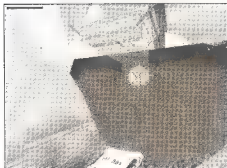
(TEMPLE OF PUNA)

Lara zostanie zaatakowana przez plujących zatrutymi strzałkami obrońców świątyni. Na schodach na górę stać będzie jeszcze dwóch tubylców. W rogu na górze (tam gdzie zakręcają schody) znajduje się SECRET #1. Lara musi więc skoczyć, złapać się gzymsu i po nim przejść do właściwego tunelu. Po powrocie na schody ścieżka wiedzie dalej w górę do niskiego przejścia. W dużej sali przez całą jej długość jeżdżą koła z dwoma kolcami. Na czterech kamiennych blokach po czterech stronach pomieszczenia znajdują się przyciski. Lara musi je nacisnąć, żeby przejść dalej. Jest bezpieczna w rogach pomieszczenia, jeżeli stanie plecami bądź twarzą do ściany. Kiedy już drzwi staną otworem może pokusić się o zebranie gema. Jak tylko spadnie do pomieszczenia poniżej, naszpikowany kolcami sufit zacznie się obniżać. Lara może szybko przesunąć wszystkie trzy dźwignie albo spokojnie wysunąć ze ściany kamienny blok. Każda z tych czynności zatrzyma kolce. Po przesunięciu dźwigni otworzą się drzwi do korytarza pułapki. Kiedy Lara przesunie dźwignię (zapali się pochodnia) i zrobi kilka kroków w kie-



runku wyjścia, z tyłu zacznie toczyć się olbrzymi głaz. Przyszedł czas na sprint! Drugi korytarz to również pułapka, a głaz z lewej zacznie się toczyć od razu, tak więc Larze pozostaje uciekać w prawo. Na szczęście kamień zatrzyma się za chwilę na ścianie. Pozwoli to Larze zabrać gem, jeśli minęła go w panicznej ucieczce. Droga przywiodła pannę Croft na początek poziomu, gdzie zaatakują strażnicy, stanowiący ostatnią przeszkodę stojącą na drodze do trzeciego bossa, Punty. Zasiada on na tronie w sali po prawej. Nie jest zbyt ruchliwy, ale włada potężną bronią. Ciska w Larę potężnymi piorunami. Na szczęście słabo u Punty z celnością, więc Lara powinna cały czas się ruszać. Od czasu do czasu Punta przyzywa pomocników, zielone gady. Chroni go też pole siłowe wyłączające się tylko na chwilę, kiedy razi piorunem. Po walce wystarczy zebrać to, co po nim zostało.

ANTARKTYDA: ANTARKTYDA (ANTARCTICA)



Temperatura wody nie pozwala Larze przebywać w niej dłużej niż chwilkę (pojawia się nowy licznik – wychłodzenia organizmu, który po wyjściu z wody wolno się odnawia). Tuż obok, pod wodą, znajduje się magazynek. Lara musi jednak dotrzeć do drewnianej chaty na prawo od statku, a następnie przeskoczyć wodę i iść dalej wzdłuż RX-EXPLORER'A. Nie uniknie kilkukrotnego kontaktu z wodą. Łapiąc się spodu półki dostanie się na pokład statku. Napotka tam kilku marynarzy niezadowolonych z jej obecności. Kiedy dotrze do pierwszego przycisku, nie musi go wciskać tylko zawrócić do drugiego korytarza. Koło maszyn znajduje się dźwignia, otwierająca zapadnię tuż obok. Tym korytarzem Lara trafi do pomieszczenia, z którego będzie mogła wejść na pokład wyżej, ale najpierw czeka ją zejście o pokład niżej w pomieszczeniu z czerwonawą rurą. Po kilku metrach znajdzie przycisk, który opuszcza do wody pontonową łódź motorową – Zodiaka. Dopiero teraz może udać się pokład wyżej i wyjść na zewnątrz. Jeśli przejdzie się wzdłuż prawej burty, to na końcu znajdzie niszę w skale, a w niej SECRET #1. Wsiądzie do motorówki i popłynie rzeką koło chaty. Zaraz na początku tunelu, po lewej stronie, znajduje się kolejna nisza, do której Lara może dostać się z motorówki. Tam czeka ją wspinaczka po drabinie i ślizg zakończony skokiem z łapaniem się krawędzi niskiego tunelu. W nim też na prawo ulokowany jest SECRET #2. Kiedy Lara będzie wracała do zostawionej motorówki, nie ominie jej ponowna zimna kąpiel. Kolejna wysiadka zdarzy się kawałek dalej, przy budynku, gdzie ostrzeliwać się będzie facet w pomarańczowej kurtce. Tutaj na razie kończy się zadanie dla motorówki. Lara przechodząc po spodniej części metalowej konstrukcji dostanie się do tunelu z lewej strony. Czekać tam na nią będzie kolejny strzelec, a kawałek dalej wyskoczy pies. Przy budynku, z lewej strony, jest konstrukcja na czterech filarach. Na jednym z nich jest drabina, a na górze dźwignia i zaryglowane drzwi. Lara będzie musiała tu jeszcze wrócić. Dalsza droga powadzi przez przejście w budynku. Na schodach pojawi się strzelec z psem. Lara wyjdzie przy kolejnym budynku, drzwiach i przycisku. Udać się musi jednak w lewo do tunelu za zakrętem. Droga prowadzi do ośnieżonej budowli z przejściem, w którym dość groźnie trzaskają drzwi. Nie można ich dotknąć. W środku znajduje się trzech strażników oraz, trochę dalej, łom. Tak wyposażona może wrócić do zaryglowanych drzwi i je otworzyć. Łom przyda się na później i po użyciu powinna podnieść go z podłogi. Po przejściu na dach sąsiedniego budynku (łapiąc się spodu platformy powyżej) Lara może udać się po apteczkę kawałek dalej albo od razu spaść do jego wnętrza. Na ścianie wisi tam interesujący schemat, pokazujący które

z zaworów muszą być otwarte, żeby płynęło paliwo w rurociągu. Po wyjściu na dwór Lara powinna skierować się do dołu, w którym znikają rury wychodzące ze zbiornika. Po krótkim nurkowaniu znajdzie się przy zaworach. Otworzyć musi drugi i czwarty. Na końcu drogi jest drabina, a za nią pokój z maszynami i dźwignią je uruchamiającą. Drogą po śniegu Lara dojdzie do klatki z psami. Trzy przyciski i trzy psy, to wszystko co trzeba pokonać, żeby dostać się do wnętrza budynku. Leży w nim klucz do bramy (Gate Control Key). Lara powinna wrócić do miejsca, gdzie zostawiła motorówkę. Łom otworzy pobliskie drzwi, a klucz i dźwignia podniosą kawałek żelastwa, blokujący motorówce dalszą drogę. Pojawi się też strażnik. Płynąc wąskim korytarzem w kilku miejscach Lara będzie skora wysiąść z pontonowej motorówki. W ukrytej niszy znajduje się klucz do chaty z początku poziomu (Hut Key). Może z nim tam wrócić, a znajdzie się SECRET #3. Wodna droga kończy się ślepym zaułkiem, a Lara może wysiąść na brzeg. Przejście prowadzi do wielkiej chaty.

ANTARKTYDA: KOPALNIE RX-TECH (RX-TECH MINES)



Jedynym szlakiem zaczynającym się w szybie windy jest niskie przejście prowadzące. Ważne są jedne z drzwi otwierających się przed panną Croft. Wszystko co musi zrobić to, kiedy usłyszy o jeden chrzęst zamykających się drzwi więcej niż drzwi widzi, zawrócić. Odsłonięty będzie niski tunel prowadzący do drabiny. Na dole koło przycisku leży magazynek. Zza krat można obserwować jak odziany na biało facet z miotaczem zabija coś, co przypomina zmutowane foki. Nie zaatakuje jednak bez powodu. Po krótkiej wspinaczce Lara trafi do rozległej sali z wagonikami i torami. Na górze znajduje się pokój kontrolny, a w nim przełącznik, włączający światło oraz mutant. Pierwszy na warsztat idzie środkowy wagonik. Lara jadąc w nim może używać ręcznego hamulca (polecane przed zakrętami), schylać się oraz wymachiwać kluczem (przestawia nim semafory). Pierwsza jazda nie należy do najłatwiejszych. Po wielgaśnym skoku Lara musi przyhamować przed zakrętem, ale nie za bardzo, bo nie starczy wagonikowi rozpędu do przeskoczenia kolejnej rozpadliny. Do przestawienia jest też jeden semafor. Wagonik sam się zatrzyma koło gemu. Faceta z miotaczem lepiej nie drażnić. W pomieszczeniu obok leżą flary, a z boku jest duży skos, z którego Lara musi zjechać. Upadek na półkę niżej będzie bolesny. Zaraz też wyskoczy kolejny mutant, który posiada duże ostrze zamiast ręki. Zejście na dół umożliwiają trzy wyrwy, na które stopniowo powinna się opuszczać. Na dnie przepaści pełza mutant. Po przeczołganiu się niskim korytarzem Lara trafi do wielkiej sali z wodą pośrodku. Człowiek z miotaczem pomoże w eksterminacji mutantów. Na platformie nad wodą leży łom, a niedaleko w ścianie jest niskie przejście. Lara dostanie się do niego łapiąc się gzymsu z prawej strony i po nim dostając się do otworu. Jest tam przycisk otwierający jeden z sekretów. Jedyną drogą prowadzącą do wyjścia jest ta po wydmach śnieżnych. Zaczyna się ona przy wejściu, prowadzi aż do przeciwległego wyjścia i usiana jest łatwymi do ominięcia pułapkami. U szczytu drogi pełza mutant o trującym oddechu. Lara dotrze do zostawionego wagonika. Jadąc w nim będzie musiała przestawić najbliższy semafor i ponownie uważać na zakrętach. Po chwili dojedzie do sali, z której wyruszała. Dwa sekrety, jeden za drugim, znajdują się w niszy za pokojem kontrolnym, do której można się dostać wchodząc na jego dach i przechodząc po gzymsie. Kiedy znajdzie się najniżej jak tylko może (ale tak, żeby łapała nogami najniższy szczebel) musi odbić się, w locie odwrócić, a na końcu złapać krańca niszy. Są tutaj SECRET #1 oraz SECRET #2. Przyszedł czas na rajd wagonikiem umiejscowionym najniżej. Pierwszy semafor Lara musi trafić kluczem. Kiedy wagonik zatrzyma się, korytarz poprowadzi do przycisku po prawej. Dalej będzie musiała zejść spory kawałek na tory, spod których będzie buchać gorąca para. W ciemnościach czają się dwa mutanty. Pod torami porozrzucane są bar-

dzo użyteczne przedmioty. Prowadzi do nich nisza biorąca początek w korytarzu obok. Teraz pannę Croft czeka długa droga na górę (aż na wysokość wagonika), przełączenie kilku przycisków i przejście do kolejnych drzwi. Z basenu, koło którego stoi dźwig, musi wyciągnąć starter dźwigu (Winch Starter). Od wagonika dzieli ją tylko jeden mutant. W głównej sali Lara, z pomocą łomu, złamie rygiel drzwi i zabierze baterię (Lead Acid Battery). Tak wyposażona może udać się na rajd wagonikiem na najwyższym torze. Po chwili dojedzie do zbiornika wodnego i kolejnego dźwigu. Po lewej stronie leżą flary. Bateria i starter dźwigu sprawią, że zanurzony w wodzie batyskaf opuści się jeszcze bardziej. Przed Larą długie nurkowanie. Pierwszy przystanek dla nabrania oddechu i ciepła stanowi właśnie batyskaf. Droga pod wodą prowadzi jednak głębiej i w prawo. W rozsądnych odstępach rozmieszczone są jednak niewielkie nisze z powietrzem i apteczkami. Lara znajdzie się w gigantycznej grocie z przepaścią pośrodku, przez którą przerzucony jest most. Jeśli jednak zejdzie na półkę przy przepaści, a następnie skacząc z jednej na drugą dotrze do prawego rogu, znajdzie SECRET #3. Wyjście z rozpadliny również polega na skakaniu z półki na półkę. Poziom skończy się, kiedy Lara wciśnie przycisk przy małym budynku i wejdzie do środka.

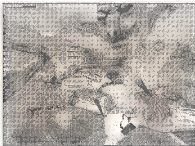
ANTARKTYDA: ZAGUBIONE MIASTO TINNOS'A (LOST CITY OF TINNOS)



Zaraz za drzwiami znajdują się ruiny, a w ich lewej części drabina. Na górze ulokowana jest dźwignia. Do gemu można dostać się po centralnie umiejscowionym słupie. Za właśnie otwartymi drzwiami leży klucz (Uli Key). Niedaleko zlokalizowany jest pasujący do niego zamek. Na górze, na półce skalnej, znajduje się kolejna dźwignia. Po stromym zjeździe Lara znajdzie się w pomieszczeniu za dużymi wrotami. Powinna się udać do przejścia w przeciwnej stronie ruin, a potem po drabinie do pięciu dźwigni. Kombinacja 1–2–5 otwiera kratę pod spodem. Przejście wiedzie na most. Z prawej strony w skale mają swoje gniazdo duże osy. W tym świetle nie trudno zauważyć normalnie niewidzialną platformę prowadzącą do gniazda – SECRET #1. Z lewej strony, na półce skalnej, migocze gem. Przerwę w moście Lara zdoła przeskoczyć z lewej strony, choć skok nie będzie łatwy. Zaraz z lewej strony leży apteczka. Na drugiej części mostu (poniżej jest kolejny sekret, ale trzeba będzie do niego wrócić później) zaatakują dwa potwory. W korytarzu dalej huśtają się miseczki z ogniem. Znowu pojawią się osy. Kolejna dźwignia otworzy wejście do pomieszczenia z czterema kratami. Będą się one kolejno otwierać, a zza nich wyskakiwać potwory. Za ostatnią z krat znajduje się dźwignia, otwierająca niski korytarz (drogę wyjścia) na górze. Lara trafi do wysokiego pomieszczenia z kilkoma dźwigniami. Pierwsza z prawej, osadzona najgłębiej w ścianie, otwiera drugi sekret. Lara nie zdoła do niego jeszcze się dostać. Najpierw musi otworzyć wielkie wrota na dole. Dokona tego poprzez przesunięcie dwóch dźwigni na górze (na prawo i naprzeciwko), zejście na dół, przesunięcie tej na ziemi, przejście na klapę, która właśnie się wysunęła i przesunięcie tamtej. Teraz na górę i ponowne przestawienie dźwigni nad wrotami. Wykonując dwa skoki po wysuniętych klapach Lara znajdzie się pod platformą ustawioną w poprzek sali. Pod nią może dostać się do dźwigni otwierającej wrota. Dopiero teraz może startować po drugi sekret. Czeka ją długa droga, a drzwi otwierają się tylko na chwilę. Najpierw musi przesunąć wcześniej wspomnianą dźwignię (tę z prawej), szybko zejść na dół pomieszczenia i biegiem (kiedy tylko może – sprintem) przebiec przez wrota i salę pełną sadzawek, kierując się do jej lewego rogu. Jest tam drabina, a za nią dźwignia. Za kratą już czekają trzy osy. Lara będzie musiała przebiec przez duże pomieszczenie z wielkim słupem światła pośrodku i skierować na schody z prawej strony, a następnie w prawy korytarz. Za nim znajdują się już znajome okolice. Z lewej bujać się będą miseczki z ogniem, a za nimi jest most, z którego prawej strony da się zejść na dół. Jeśli zdąży na czas, to w niszy będzie pobłyskiwał gem. Teraz czeka Larę powrót do sali z sadzawkami po drugi klucz (Uli Key). Czają się tam dwa monstra. Klucz jest

w lewym rogu (patrząc od drabiny, bo można wrócić też z drugiej strony). Do zdobycia zostały cztery maski (Oceanic Mask), znajdujące się za czterema korytarzami zaczynającymi się po czterech stronach sali z słupem światła. Najpierw tunel Ziemi. Tam trafiłaby, gdyby biegnąc po drugi sekret wybrała lewy z dwóch tuneli. Kiedy przestąpi próg, krata odetnie jej drogę powrotu. Dalsza część przejścia to ruchome piaski. Lara zanurzy się w nich po czubek głowy, ale jeśli będzie trzymać się prawej ściany dojdzie bezpiecznie do miejsca, w którym będzie mogła wejść na skały. Po krótkiej wspinaczce trafi do komnaty z maską. Kiedy ją podniesie, rozpocznie się trzęsienie ziemi. Odsłoni ono znajdującą się w pobliżu dźwignię, która umożliwi dostanie się do trzeciego, ostatniego sekretu. Z prawej strony na dole znajduje się wyjście z rejonu trzęsienia. Po powrocie do głównej sali Lara może ponownie udać się do miejsca z miseczkami, które mijała w drodze do drugiego sekretu. Dzięki wysuniętemu blokowi będzie mogła dostać się na górę, gdzie jest SECRET #3. W sali ze słupem światła, na górze po lewej stronie, znajduje się labirynt Wiatru. Łatwo w nim zabłądzić, a w części ślepych zaułków leżą magazynki. Droga prowadząca do maski zaczyna się drugim korytarzem na prawo od wejścia (dalej trzeba trochę pobłądzić), a kończy podejściem. Toczące się z góry nabijane kolcami walce najłatwiej ominąć skacząc na sąsiednią platformę. Na prawo od maski korytarz prowadzi do głównej sali. Pomieszczenia Wody ulokowane są na prawo. Lara powinna wskoczyć do wody w rogu, a nie dosięgnie jej tam żadne z wirujących ostrzy. Po chwili dopłynie do podwodnego zegara. Na godzinie dwunastej i dziewiątej znajdują się przestrzenie, gdzie może zaczerpnąć powietrza. Na godzinie dziewiątej znajduje się też dźwignia, otwierająca przejście na godzinie trzeciej, gdzie Lara powinna się udać. Po długim nurkowaniu wypłynie w sali z czterema młócącymi wodę ostrzami. W korytarzu po lewej znajduje się dźwignia, otwierająca wejście do komnaty z maską po prawej. Dopiero tu Lara będzie mogła zaczerpnąć tchu. Z prawej jest gem oraz dźwignia. Wyjście prowadzi koło ostatniej dźwigni do zegara. Otwarty jest tunel na godzinie szóstej kończący się w głównej sali. Ostatnia jest droga Ognia. Na sklepieniu znajduje się mapa wysepek, na które Lara może spokojnie stawać. Na słupie z apteczką i magazynkiem lepiej się dłużej nie zatrzymywać. Po krótkim zjeździe znajdzie się w rozległej sali z głowami czterech smoków. Zieją one na przemian ogniem zarysowując w powietrzu kontury niewidzialnych półek. To po nich Lara musi dostać się na drugą stronę, gdzie w nagrodę czeka czwarta maska. Umieszczenie masek wokół słupa światła i przekręcenie klucza w pobliskim zamku sprawi, że światło zniknie, odsłaniając korytarz poniżej i koniec tego poziomu.

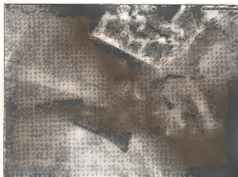
ANTARKTYDA: GROTA METEORYTU (METEORITE CAVERN)



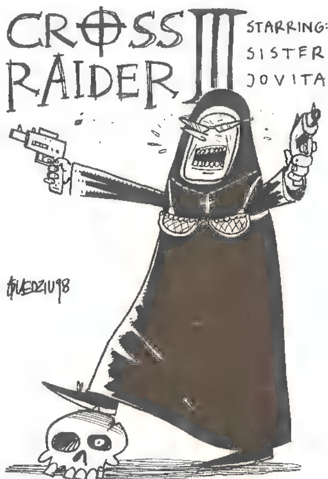
Poziom ten to właściwie jedna wielka walka z ostatnim bossem. Jego najpotężniejszą bronią jest promień energii – nigdy nie chybia i zawsze jest śmiertelny. Szczęściem nie używa go, kiedy znajduje się po przeciwnej stronie meteorytu. Wystarczy więc, żeby Lara manewrowała, utrzymując pająka z drugiej strony. Dopóki cztery fragmenty meteorytu spoczywają na końcach korytarzy, bossa nie da się zabić. Na szczęście można go ogłuszyć na chwilę wystarczającą na szybki sprint w głąb korytarza i podniesienie artefaktu. Kiedy wszystkie cztery przedmioty znajdą się w jej plecaku, meteoryt spadnie, a boss straci swoją nieśmiertelność. Wykończenie go teraz nie powinno stanowić problemu. Droga prowadząca do wyjścia w sklepieniu zaczyna się od drabiny. Z niej Lara musi wykonać skok z obrotem na dłoń posągu, a następnie skręcić w korytarz z lewej i piąć się po półkach do góry. Na zewnątrz znajdują się budynki, a wokół nich przechadzają się żołnierze w białych strojach. Strzelają nie sprowokowani. Lara musi wcisnąć przycisk i udać się na pobliskie lądowisko helikopterów.

BONUS: WSZYSTKICH ŚWIĘTYCH (ALL HALLOWS)

Poziom ten powinien wynagradzać wszystkie trudy związane ze skrzętnym kolekcjonowaniem sekretów. Jest jednak pusty, prosty i nie wnosi nic nowego (może poza topielcami i ład-



nymi witrażami). Lara zaczyna bez sprzętu zgromadzonego w czasie ostatniej przygody. Po kilku skokach po metalowych półkach dotrze do flar. Następny skok zaniesie ją na centralny słup. Łapiąc się spodu wyższej platformy przehuśta się kawałek dalej i spadnie przez kopułę do wnętrza katedry. Będzie ją to kosztowało niemało energii, ale innej drogi nie ma. Na fioletowej platformie z boku leży więcej flar. Z tej też platformy Lara bez większej szkody może spaść na półkę z książkami. Ździebko wyżej jest dźwignia. Teraz powinna przeskoczyć na coś przypominającego wieżę pośrodku sali, wspiąć się wyżej, skoczyć i złapać wyrwy w ścianie. Na lewo zlokalizowana jest druga dźwignia. Przed nią leży apteczka. Upadek na podłogę nie będzie zbyt bolesny. Lara powinna udać się w lewy róg sali, gdzie właśnie otworzyły się drzwi. Biegnąc do dźwigni strąci ruchome kafelki podłogi, tak więc po przesunięciu dźwigni będzie musiała przehuśtać się po suficie. Kolejny etap to dostanie się do półki z książkami, gdzie dopiero co podniosła się klapa. Huśtając się zdoła przejść do platformy z lewej, podciągnąć się, a następnie wejść jeszcze wyżej do półki z kluczem do schronu (Vault Key). Może złapać drążek i zjechać po linie nad kolcami. Musi jednak puścić go, jak tylko skończą się kolce, bo grozi to przymusową jazdą na zewnątrz katedry i upadkiem z dużej wysokości. Następny jest skok na wysepkę obok i wejście w tunel, który sam się otworzy. Huśtając się Lara zdoła przedostać się nad kolcami. Nie ochroni jej to jednak przed złapaniem ognia. Na szczęście po kolcach zaczyna się woda. Kawałek dalej w podwodnym tunelu wielki tłok będzie starał się zmiażdżyć Larę, która po przeczołganiu się znajdzie zaraz po prawej przycisk, a z lewej na górze apteczkę. Teraz może dostać się po drabinie z powrotem do głównej sali katedry. Zanim jednak tam wejdzie musi uważać, żeby nie wpaść do dołu pod zapadnią, która otworzy się kiedy na nią stanie. Nieopodal znajduje się szyb z wodą – upadek nie będzie bolesny więc. Przed tym jak Lara użyje klucza, w pomieszczeniu poniżej może przestrzelić kraty i zebrać kilka przedmiotów. Obok zlokalizowane jest wejście do wody, w której pływają topielcy. Droga przez podwodny tunel wiedzie na prawo i dalej do przodu. Po wypłynięciu Lara trafi na strażnika i jego psa. Kiedy wejdzie na drabinę, wdrapie się na platformę powyżej i skieruje w stronę broni, bonusowy poziom wreszcie dobiegnie końca. Jak i ten tekst.



UNREAL

Do tego, że Unreal to genialna gra, nikogo chyba nie muszę przekonywać. Dla niektórych (i dla mnie) jest ponad wszystkim, nawet ponad wielkim Quakiem II.

VORTEX RIKERS

Zaczynasz grę w więzieniu. Nic nie znajdziesz na parterze, więc udaj się do windy na drugim końcu. Podnieś wyżej translator, który będzie przydawał ci się prawie na każdym kroku. W niektórych celach leżą bandaże, flary i apteczka. Ciekawostką są pamiętniki, które można napotkać nie tylko w więzieniu. Warto je czytać choćby po to, by poznać wersję wydarzeń, które miały miejsce zanim pojawiłeś się w tym miejscu. No dobra, przez system wentylacyjny przejdź do pomieszczenia z komputerami. Po lewej stronie, za drzwiami, znajduje się kamizelka kewlarowa otoczona polem. Pewnie już zauważyłeś, że podłoga jest jakby śliska. Obok pola, nad głową, jest przełącznik, podskocz i już masz kamizelkę. Niżej są drzwi, które prowadzą z powrotem do pomieszczenia z komputerami. Dalej znowu na dół, do ciemnego pomieszczenia. Drzwi są zamknięte. Jak wrzaski ucichną, wrota się otworzą i ujrzysz kilka zmasakrowanych ciał oraz swoją pierwszą spluwę. Jest cienka, ale to na razie nie ma znaczenia. Potem zbierzesz do niej dopakowania i jej lufa inaczej zaśpiewa. Dalej bez przeszkód dojdziesz do pomieszczenia z dużą windą. Pociągnij za dźwignię i poczekaj, aż winda zjedzie. Kiedy już będziesz na górze, pędź przed siebie, troszkę zatrzęsie, ale to nic. Strzel w dźwignię z napisem "In case of emergency brake glass". Otworzy się śluza do następnego levelu.

NYLEVE'S FALLS

Na podłodze znajdziesz kilka flar i magazynek. Broń do tej amunicji leży kawałek dalej, obok chaty ze słomy I kamienia. W środku są też następne flary i apteczka. Jak już napatrzysz się na niebo, rewelacyjne skały, wodę, pozbierasz szczękę z ziemi I zaczniesz z powrotem mówić (o ile masz PII i voodoo2), to udaj się pod rozbity statek. Są tam dwie szyny, po których wejdziesz do góry. Rozwal skrzynki obok szyn. W oddali widać wejście do bazy.



Tam biegają twoi pierwsi przeciwnicy. Oznaką, że zbliża się pierwszy będzie latające mięso zza rogu. Jak tylko zobaczysz pierwszą lecącą rękę, szybko cofnij się. Na otwartej przestrzeni łatwiej unikać rakiet. Zaraz po nim wyjdzie drugi gość. Jak już ich załatwisz, to możesz wybrać – albo zejść zaraz w prawo, na dół i zorganizować sobie trochę sprzętu, albo iść prosto. Jeżeli zdecydujesz się iść na dół, to prócz amunicji znajdziesz jednego wroga, trochę leczących roślinek i latarkę w chacie, w wazie obok lewitującego tubylca. Jak już wrócisz, to pewnie będziesz miał ochotę zdobyć pancerz leżący sobie na skrzynce. Nie próbuj na nią skoczyć z ziemi, bo i tak się nie uda. Można tam wejść skacząc z jadącej windy obok.

U góry masz znowu dwie opcje. Możesz iść w lewo i zdobyć super health pack oraz trochę amunicji albo mknąć od razu przed siebie do drzwi. Zanim tam wejdziesz, zniszcz beczki przed wejściem.

KRAJIGAR MINE

Najpierw musisz odblokować pole siłowe. Idź w lewo, przez drzwi z czerwonymi znaczkami nad nimi. Zjedź w dół. Tam znajdziesz centrum kontroli pola. Musisz je wyłączyć. Po drodze nie zapomnij zniszczyć beczek. W jednej z nich znajduje się pancerz energetyczny. Kiedy będziesz wracał, zgasną nagle wszystkie światła i wyleci skaarj. Rzuć parę flar, żeby widzieć, co się dzieje. Teraz spokojnie udaj się do korytarza z niebieskimi kryształami. Pola już nie ma i możesz bez problemów zjechać na dół. W dużym pomieszczeniu znajdziesz po lewej dźwignię. Otworzy się przejście. Właściwie dwa, nieważne, którym pójdziesz i tak dojdziesz do windy. Wszędzie trzeba uważać na podczepiane pod sufitem potworki, strzelające jakimś kolcem. Aha... w miejscu, gdzie wydaje się, że nie ma przejścia przez ławę, po drugiej stronie znajduje się przełącznik. Należy w niego strzelić. W pobliżu lawy trzeba uważać na trzęsienia ziemi i nie spaść na dół. Kiedy znajdziesz duże, czerwone koło, przekręć je i wejdź na małą, śmieszną windę, która przyjedzie. Za wagonikiem przy ścianie znajduje się pancerz. Dalej zeskocz na dół, aż dojdziesz do mostów. Uwaga, deski są luźne!!! Jeżeli uda ci się w porę zabić gościa z rakietami, to tubylec może otworzy secreta.

Dalej idź aż do skrzyżowania z czerwonymi światłami. Skręć w lewo, windą do góry i nie daj się strącić przez wentylatory. Zbij szybę i wciśnij przełączniki. Wróć do krzyżówki – drzwi będą otwarte.

DEPTHS OF KRAJIGAR

Parę kroków wyżej znajduje się wózeczek i uruchamiający go przycisk. Zanim jednak wsiądziesz do wózeczka, przeskocz za niego, wychyl się i zastrzel z daleka potwora z rakietami. Jeżeli tego nie zrobisz, może cię strącić do lawy podczas jazdy. Zaraz potem widać kolejny wózek, tym razem jadący do góry. Później bez większych kłopotów powinieneś dojść przez most na łańcuchach, przez magazyn, do pomieszczenia z dwoma dużymi jakby tubami. Zejdź tam i przełącz wajchy. Jak to zrobisz, udaj się jeszcze wyżej. Tam będzie ślepa uliczka, a na jej końcu potwór i obok niego przełącznik. Teraz musisz zeskoczyć w prawo. Zaraz obok znajduje się przejście do następnego poziomu.

SACRED PASSAGE

Znowu jesteś na powierzchni. Niebo na Power VR wygląda stosunkowo obrzydliwie (voodoo2), chociaż i tak robi wrażenie. Przed tobą świątynia. Nie kombinuj jak tam wskoczyć, przecisnąć się w jakiejś szczelinie itp. Trzeba po prostu pójść na koniec, do bajorka, zanurkować i przepłynąć dołem! Jak już będziesz pod wodą, zauważysz tunel prowadzący do świątyni. Gdy ci się to uda, musisz przejść obok przez drzwi w ścianie. Znajduje się tam, na razie pusty, zbiornik wodny. Za niebieskim (niektórzy powiedzą, że jest zielony, sam nie wiem) kamieniem jest dźwignia, przechyl ją, basenik wypełni się wodą i drzwi za tobą otworzą się.

NALI WATER GOD TEMPLE

Tutaj dzieje się dosyć dużo. Stół w wodzie przymocowany jest łańcuchem, który musisz zniszczyć, żeby stół się podniósł. Teraz możesz głową przełączyć dźwignię. Skocz w dziurę. Po de-

skach idź do góry. Możesz zanurkować i zdobyć leżącą na dole amunicję, ale w wodzie pływają złe ryby. Nie polecam. Jeżeli nie dotkniesz Nali, to otworzy ci secret. Obok znajduje się winda. Uruchamia się ją klockiem wystającym ze ściany. Broń da się zdobyć wskakując na nią z podwyższenia, na którym stoi waza. Wciśnij przełącznik w lewej niszy. Niżej, środkowy przycisk po prawej otwiera drzwi. Dalej nie możesz iść w dół, więc udaj się w prawo. Na moście skocz w dół. Zabij zielone śmieci, a uaktywni się kładka. Wciśnij przycisk na środku. Potem przejdź przez drzwi i pojedź windą do góry. Uwaga na strzały! Po lewej, w pomieszczeniu, znajduje się przycisk uruchamiający windę. Teraz możesz już iść schodami na dół. Po obu stronach pociągnij za duże dźwignie. Następnie z tyłu, na ciemnej ścianie, wciśnij klocek i kolejne drzwi się otworzą. Niżej masz extra health. Idź w prawo, po wodzie, po klockach, do góry. Wciśnij dwa przyciski po obu stronach w palących się na niebiesko lampkach. Cofnij się, otworzą się drzwi. Teraz w kolejne drzwi, na dół. Tam, w ciemnym pasażu, po wodzie, klockami do góry. Wskocz do basenu. Wróć tą samą drogą. Otworzyły się drzwi, przestaw dźwignię, weź świeżutkiego guna. Po teleportacji znajdujesz się znowu na moście. Tym razem nie spadaj, tylko wejdź w przerwę w ścianie.

CEREMONY

Idź w lewo, potem jeszcze raz w lewo. Teraz musisz głęboko zanurkować. Znajdziesz dźwignię, pociągnij ją. Zaraz potem zauważysz, jak na drugim końcu coś się otwiera. Musisz tam popłynąć i przestawić drugą dźwignię. Uważaj tylko, żeby się nie utopić. Jak już to zrobisz, wróć tam, gdzie zacząłeś nurkowanie i pójdź znowu w lewo. Zauważysz, że zniknęły kraty, które tu były wcześniej. Pchaj się do góry. Tam czeka cię "małe" wyzwanie w postaci trzech potworków, na szczęście wyskakujących osobno. Kiedy je zabijesz, otworzą się drzwi. Teraz albo czekaj na windę, albo skacz do wody z samiuteńkiej góry. Obojętnie jak to zrobisz, w każdym razie musisz przepłynąć na drugą stronę. Tam jest dźwignia i jakiś gun. Wystrzeli on linę. Idź po niej na wyższe poziomy. Kiedy dotrzesz do rzeki, wejdź na kładkę. Z prądem dopłyniesz do kolejnych drzwi. Wciśnij tylko kolejny przycisk obok nich (nie sposób nie zauważyć) – staną przed tobą otworem.

DARK ARENA

Ogromne drzwi otworzą się po naciśnięciu na twarz znajdującą się za beczką. Na otwartej przestrzeni, po drugiej stronie budynku, znajdziesz pancerz. Wewnątrz możesz iść tylko do góry. W jedynym otwartym pomieszczeniu są trzy wajchy, należy oczywiście za nie pociągnąć. Otworzą się drzwi na wielką arenę. Jak tylko tam zeskoczysz, to wyczołga się naprawdę twardy gość. Drzwi na dole otwierają się po przerzuceniu jakby dźwigni znajdującej się dokładnie naprzeciwko, na ścianie.

HAROBED VILLAGE

Tutaj nie ma wielkiej filozofii. Można się przejść do wsi albo od razu pchać się do wyjścia. We wsi można znaleźć masę fajnych przedmiotów, jak choćby latarka. Trzeba tylko uważać na zmutowane, ogromniaste muchy, bo można przez nie paść. W kościele miejscowy pokaże ci przejście, w którym znajdziesz flak cannon i troszkę amunicji do niego. Jak wyjdziesz z wiochy, idź w kierunku obcego pojazdu. Most jest zniszczony. Musisz przeskakiwać po elementach wystających z wody.

TERRANIUX UNDERGROUND

Od razu udaj się do windy po lewej. Niestety jest na razie nieczynna. Zabij potwora i wejdź w drzwi, które znajdują się obok. Przejdź przez coś przypominającego skanery i wciśnij dwa czerwone przyciski. Wróć, wejdź na windę i do góry. Spadnij w prawą przepaść. Teraz wejdź w wąskie drzwi (chyba po prawej) i wciśnij przycisk. Jeżeli zamiast w drzwi pójdziesz dalej, to po zabiciu potwora, na samym końcu znajdziesz latarkę.

TERRAMUX

Chyba najbardziej dziwaczny level ze wszystkich poprzednich i następnych. Zauważyłeś pewnie, że ściek spłynął. Spadnij na dół, idź kanałami do drzwi, potem w prawo, w tubę. Od razu z prawej masz windę. Wciśnij czerwony przycisk. Przejdź przez całe pomieszczenie i schodami na górę, w prawo, znowu schodami w dół i wciśnij czerwony przycisk. Przejdź na drugą stronę, schodami do góry, w prawo, schodami w dół i ostatni już czerwony przycisk. Razem masz 3 czerwone przyciski. Teraz musisz przejść przez drzwi po prawej. Zaraz za tablicą informacyjną znajduje się winda. Jedź na samiutką górę i udaj się w lewo. Gdzieś po prawej powinien być kolejny czerwony przycisk, wciśnij go, wjedź do góry. Zabij frajera, zabierz force field. Następnie musisz znowu nurkować i to na dodatek w ścieku. Uważaj, korytarze są dość strome, sterowanie może okazać się dość kłopotliwe. W jednym z korytarzy znajdziesz bio rifle i 2 przyciski. Uaktywnij oba. Idź w lewo, po schodach w lewo i w drzwi w prawo. Teraz znowu windą do góry. Wejdź w drzwi po prawej (jeżeli byłeś tu wcześniej, to były zamknięte), przejdź przez pomieszczenie do windy, na dół. No... masz to za sobą. Na tym poziomie znajduje się masę poupychanej po rogach amunicji i innych bajerów. Wystarczy się rozejrzeć.

NOORK'S ELBOW

Zejdź rampą na dół, przeszukaj domki za sprzętem. Trochę tam tego jest. Następnie udaj się w kierunku zamku. Po lewej stronie, w bocznej ścianie pod wodą, znajduje się wyrwa, znajdziesz tam masę czadowego sprzętu i jakiegoś martwego gościa, który pewnie był tutaj przed tobą.

Jak już tu trafisz, to wróć do zamku I bocznym wejściem dojdziesz do następnego levelu.

TEMPLE OF VANDORA

Idź po schodach do góry, dojdziesz na otwartą przestrzeń, taki minidziedziniec. Zabij wszystko, co się rusza, a otworzą się drzwi. Idź w lewo, koło baseniku, dalej na krzyżówce w prawo do łodzi na rzece. Podczas miłej podróży zabij latające ścierwo. Teraz idź w prawo, wciśnij przycisk, przejdź przez most, wciśnij kolejny przycisk. W pomieszczeniu pojawi się fajne, niebieskie światło. Wróć prawie na sam początek. Idź schodami na samą górę, przez mostek, gdzie z początku zaatakował cię skaarj. Kiedy znowu zobaczysz niebo, to dobrze trafiłeś. To miejsce z pewnością pamiętasz. Ponownie zejdź na dół, przejdź koło baseniku. Kawałek dalej otworzyły się kraty, które były zatrzaśnięte na samym początku. Idź przed siebie do areny. Zabij tytana i przejdź przez drzwi za sobą. Sufit się zawali. Nie martw się, jesteś już na kolejnym poziomie.

THE TRENCH

Idź prosto przed siebie I zabij z góry kolejnego tytana. Uważaj na latające mutole, strzelają jakimś czerwonym świństwem. Po robocie skieruj się w stronę statku w oddali. Jak podejdziesz, otworzy się właz i zjedzie winda. Teraz uważaj. Jak winda ruszy do góry, to w połowie drogi musisz z niej zeskoczyć do włazu, inaczej rozgniecie cię jak masełeczko. Nawet nic nie poczujesz. W środku podejdź do terminala. Kobieta powie, że to, co stoi obok, nie działa, ale jednocześnie podnośnik wiszący obok ruszy w twoim kierunku. Wejdź teraz na małą windę obok ciebie. Podniesie cię na poziom podnośnika. Wejdź na niego. Teraz możesz już spokojnie przejść dalej.

ISV-KRAN DECK 4

Idź cały czas prosto do panela. Oczywiście uruchom go. Odwróć się i wejdź na windę. Dokoła będzie kręciło się trochę potworów. Zabij wszystkie, a otworzy się wentylacja w podłodze. Zejdź tam I uważaj, by nie wpaść do ścieku. Musisz spaść na coś w rodzaj drutów. Pchaj się, aż dojdziesz do terminala z informacją. Teraz musisz skoczyć na środkowy pomost. Może ta czynność okazać się nie tak prosta, jakby się wydawało. Uruchom terminal i zejdź na dół. Dalej przez kraty, do początku. Zauważ, że drzwi, które wcześniej były zamknięte, otworzyły się.

W magazynie znajdziesz windę. Jedź do góry, zabij skaarj, wciśnij przycisk, zejdź na dół. Jak widzisz, opadła rampa. U góry potwory zaczną pojawiać się jakby znikąd, więc uważaj. Wciśnij kolejny już przycisk, zejdź na dół i zaraz obok powinny być drzwi na następny poziom.

ISV-KRAN DECK 3 AND 2

Przed tobą znajduje się winda prowadząca wyżej. Tam jest panel, który otwiera te wielkie wrota z czerwoną poświatą. Pytanie tylko, czy jest sens się tam pchać. Wybór pozostawiam tobie. Generalnie nie ma tam nic takiego, co miałoby wpływ na główny wątek gry. Winda, parę wąskich tuneli, trochę amunicji i kilka skaarj. Właściwie szkoda fatygi. Prawdziwa droga prowadzi w zupełnie innym kierunku. Przejdź na drugą stronę, idź przed siebie do pomieszczenia z dużą tubą wiszącą pośrodku. Otóż w pomieszczeniach obok znajdują się panele uruchamiające to całe urządzenie. Zrób to. Teraz udaj się na drugą stronę korytarzy do wielkiego generatora. Idź w lewo, do windy. Winda obsługuje trzy piętra. Ty musisz skorzystać ze środkowego. Pędź prosto, aż znajdziesz dwa generatory. Wciśnij przyciski znajdujące się tuż za nimi. Pole ochronne znikło, wiec możesz je spokojnie rozwalić. Wróć do głównych pasaży. Jeden z nich ma windę. Wjedź do góry, dwa razy. Uruchom główny silnik poprzez zaciśnięcie zatyczek, lub cokolwiek innego miałoby to być. W każdym robi się to jak wszystko inne w tej grze, uruchamiasz panel obok. Jak to zrobisz, znowu musisz się cofnąć do głównych pasaży. Znajdź pokój z dwiema windami i do góry. Tak... czeka cię jeszcze ostatni poziom.

ISV-KRAN DECK 1

Jak tylko postawisz pierwsze kroki, wybiegnie cała masa skaarj. Będzie ich naprawdę dużo. Idź prosto, potem w prawo. Przejdź przez drzwi z numerem 3. Idź w lewo, do pomieszczenia z numerem 2. W obu pokojach wciśnij przycisk. Teraz się troszkę cofnij. Znikło pole, możesz spokojnie przejść do laboratorium. Idź jak najwyżej się da, aż znajdziesz kolejny panel. Uruchom go, teraz szybko spadnij na dół, przejdź przez otwierające się drzwi. Następnie musisz wcisnąć obydwa przyciski i unikając biegających larw, czy podobnego robactwa, uciec do otwartych drzwi na zewnątrz. Idź przed siebie, do windy. U góry zanurkuj, wciśnij przycisk. Wypłyń, zjedź z powrotem. W pobliżu miejsca, gdzie robaki uciekły, znajduje się pomieszczenie z dwoma windami. Wjedź do góry. Trafiłeś do, zdaje się, samej sterowni. Wciśnij jeden z przycisków i zobacz, że fotele się ruszają. Zeskocz na dół, przejdź na szarą platformę. Dalej to już chyba czysta teleportacja.

SPIRE VILLAGE

Idź do wsi, zabij tytana. Jak zwykle, możesz przeszukać chaty. Spotkasz paru miejscowych. Kieruj się do wieży. Zabij kolejnego tytana, przepraszam, dwóch. Idź aż do bramy. Teraz tylko musisz podskoczyć do klucza i już droga wolna. Wystarczy przekręcić kluczyk. Na ścianie obok jest napisane mniej więcej tak "niebo tym, którzy przyszli w pokoju, witamy". Nie zabijasz chyba niewinnych Nali?

SUNSPIRE

Idź cały czas krawędzią. Lawa z góry wygląda naprawdę fantastycznie, uważaj jednak, żeby nie spaść. Wejdź do wieży. Teraz musisz się jakoś dopchać na samą górę. Proponuję skorzystać z systemu wind, tych większych, bo są i mniejsze. Idąc naokoło masz szansę zdobyć więcej sprzętu. Ja poszedłem prosto, do dużej windy. Dojedziesz do jeziorka. Zanurkuj, przepłyń korytarzem z boku. Przez ciemności (przyda się latarka i flary) dojdziesz do pomieszczenia z flagą. Jakby ktoś nie wiedział, to latarkę można sobie szybko zorganizować wciskając tyldę i wpisując "summon flashlight". Teraz przesuń wajchę znajdującą się w cieniu pod tarasem, na wysokości trochę większej niż twoja głowa. Po prawej stronie zjedzie winda. Z drogą dalej, do góry, nie po-

winieneś mieć kłopotów. W chamber of crystals przełącz dźwignię i szybko idź w prawo, na zewnątrz. Koło miejsca, gdzie jest napisane "prepare for embark", przyjedzie ostatnia już winda.

GATEWAY TO NA PALI

Idź prosto, potem w drzwi w lewo, aż do drewnianego mostu. Założę się, że jeżeli pójdziesz prosto, po dekach, to minie dużo czasu, zanim to rozpracujesz. Trzeba po prostu iść wzdłuż desek podtrzymujących. W końcu dojdziesz do rzeki. Z lewej strony znajdują się otwarte kraty. Płyń tam. Na samym końcu jest dźwignia i martwy łepek. Poza tym znajdziesz obok niego rifle I troszkę amunicji do niej. Cofnij się do miejsca, gdzie zacząłeś płynąć. Zauważ, że kraty z drugiej strony też już są otwarte. Płyń w tym kierunku. Idź do windy. Na górze idź prościutko przed siebie, zabij wszystkich wrogów, dojdziesz do budynku. Wejścia do niego będą bronić strażnicy. Oczywiście nie stanowią oni jakiegokolwiek problemu. Wejdź do środka. Drzwi się za tobą zamkną, to już jednak nie ma znaczenia. Idź dalej, po schodach do góry. Doszedłeś do... nieba.

NA PALI HEAVEN

Idź do góry, "zabij na śmierć" kralla. Teraz otwórz pierwsze drzwi z prawej. W jednym z pomieszczeń znajduje się wajcha. Kiedy ją przesuniesz, otworzą się kolejne drzwi. Znajdziesz się w obszernej hali z Nali pośrodku, idź do naprzeciwległego rogu. Wrota rozsuną się zaraz potem, jak przekręcisz koło obok. Skręć w lewo, aż dojdziesz do następnej bramy. Po prawej, z drugiej strony budynku, są leczące kwiatki Nali. Zaraz za przejściem będzie kilku gości do zlikwidowania. Udaj się w prawo, do schodów, do góry. Na końcu jest dźwignia. Za oknem zobaczysz, jak otwierają się drzwi. Zejdź na dół. Teraz w lewo, na schody i w otwarte już drzwi. Następnie znowu w lewo, do drzwi. Obejdź pomieszczenie dookoła. Zabij kralle i idź dalej w drewniane wrota. Przestaw dźwignię. To, co zrobiłeś, może wydawać ci się nieco niehumanitarne, ale dzięki temu masz przejście niżej. Zeskocz w nie. Choćbyś nie wiem jak szybko starał się biec, przed nosem zamkną ci się drzwi i wyskoczy skaarj. Jak go załatwisz, to za przejściem strzel w podejrzanie wyglądającą ścianę. Wejdź w wyrwę. Zabij pająki i skorzystaj ze schodów, aż dojdziesz na samą górę. Obok książek są kolejne drzwi, wyeliminuj wroga, otwórz wrota widoczne niżej przez kratę. Zejdź w dół, w prawo (to są drzwi, które nie chciały się otworzyć na samym początku) i w lewo do otwartych krat. Idź do statuy, zaraz za nią w lewo. Są tam beczki. Nie strzelaj jednak, bo wyjdą z nich pająki. Idź prosto, jak prowadzi ścieżka. Po lewej są schody, które na razie się nie otworzą, idź więc przed siebie. Z lewej zauważysz drzwi, je też na razie zostaw. Dojdziesz do baseniku otoczonego barierką. Zejdź niżej. Jedna ze ścian w tunelu otaczającym basenik jest oświetlona. Strzel z czegoś mocnego w cegły z drugiej strony. Zrobi się otwór. Uważaj na skaarj. Idź do góry. Po prawej stronie są drzwi. Otwórz je, nie idź jednak do przodu. Weź rifle i INS'em ustaw zoom na grających w jakąś idiotyczną gierkę palantów. Będą sobie nawzajem grozić, nie licz jednak, że się pobiją.

Załatw ich. W knajpie nie podchodź do kominka, nie warto. Za barem znajduje się przycisk, uruchom go. Otworzą się drzwi na górę. Są tam chyba trzy pomieszczenia. W jednym śpi wróg do uśpienia na zawsze, w drugim podobnie, ale w beczce znajdziesz niezbędny potem aparat do nurkowania. W trzecim pokoju jest jakiś przełącznik. Oczywiście uruchom go. Zejdź na dół, wejdź w drzwi naprzeciwko, teraz w lewo, aż do tych małych drzwiczek. Przeskocz przez drewnianą barierkę, w lewo, w lewo, do wajchy. Następnie musisz szybko się cofnąć do stodoły. W stodole znajdziesz pomieszczenie z kilkoma kontrolkami. Windą jedź do góry. Idź w lewo, wciśnij panel. Otworzy się przejście pod wodospadem. Zejdź niżej (przełącznik jest po ciemnej stronie filaru koło windy) i kieruj się do wodospadu. Zanurkuj...

OUTPOST

Docenisz wartość aparatu do nurkowania, kiedy wypłyniesz w jednym kawałku. Przejdź przez drzwi w prawo, do windy. Potem znowu w drzwi. Obejdź to pomieszczenie dookoła, aż dojdziesz do panelu. Zeskocz w dół, do wody. Otworzyły się kolejne drzwi (te duże). Wezwij win-

dę i idź do góry. Wejdź do hangaru. Na samym środku unosi się lekko kołysząc jakiś statek kosmiczny. Niestety nie będzie ci dane nim polatać. W rogu znajduje się kolejny elewator. Udaj się do centrum kontroli hangaru. Wciśnij lewy panel, otworzą się lewe wrota. Idź prosto do generatora. Wciśnij czerwony przycisk zaraz obok niego. Zlikwiduje to pole kawałek dalej. Przejdź przez drzwi zaraz za generatorem. Wyjdziesz na powietrze. Idź do katedry. W głównym holu przejdź schodami wyżej. Zaraz za witrażami, w cieniu, w kącie, jest wystająca cegła. Wciśnij ją. Teraz idź w prawo, w analogicznym miejscu otworzy się przejście. Wjedź do góry. Tam, w oknach, znajdują się statuetki. Strąć je na dół. Wypadnie z nich extra health i tarcza energetyczna. Wróć, idź przed siebie. Dojdziesz do kontrolki. Wciśnij panel. Zeskocz do głównego holu i teraz udaj się w lewą stronę. Następnie pchaj się w dół, do katakumb. Znajdziesz tam duże pomieszczenie. Po jego drugiej stronie jest przycisk. Wciśnij go a uaktywnisz teleporter niżej. Wiesz już, co robić.

VELORA PASS

Zaraz jak się pojawisz, zabij skaarj. Za kamieniami znajdują się skrzynki z ciekawym sprzętem. Dalej weź upgrade do pistola. Gość na tronie się obudzi. Zabij go. Teraz ty wejdź na jego tron. Właśnie wcisnąłeś przycisk, już nie żyjesz, he he he. Nie.. oczywiście żartuję, uruchomiłeś coś, co przypomina skrzyżowanie windy i mostu zwodzonego. Za mostem idź do drzwi. Inne rozwiązanie tego problemu dostałem od Oli Kurr. Otóż da się to przejść nie zabijając tyrana. Kiedy olbrzym będzie się przeciągał, wejdź na krzesło. Most powoli wjedzie do góry. W międzyczasie biegaj dookoła i unikaj kamieni. Jak tylko się da, przebiegnij przez most i czekaj na giganta. Jak tylko znajdzie się na moście, natychmiast wciśnij przycisk opuszczający most. Nietrudno domyślić się, jak taka przejażdżka się dla niego skończy.

BLUFF EVERSMOKING

Popchnij dźwignię i idź za Nali. Otworzy za ciebie drzwi. Zabij skaarj i przestaw dźwignię, przejdź przez wrota. Idź do zamku. Po lewej stronie, daleko na wzgórzach, zauważysz ukrzyżowanego Nali. Zabij go z rifle. Za tobą błyśnie i pojawi się super healthpack. Dar niebios?

Zaraz z lewej jest ścieżka na dół. Idź, aż dojdziesz do jaskiń. Przejdź przez jakiekolwiek drzwi i skocz na dół. Twoja droga, to ciemny korytarz naprzeciw. Przestaw wajchę. Wejdź do zielonej wody pod schodami. Zanurkuj i płyń jak prowadzi droga. Weź oddech i znowu nura w wodę. Tym razem płyń w kierunku krzyża. Przejdź przez drzwi pod schodami. Idź do pomieszczenia z następną wajchą. Jedź windą do góry. Przestaw tam następną dźwignię i zjedź niżej. Teraz idź przed siebie. Dojdziesz do pomieszczenia z dwoma niebieskimi strumieniami energii. Przejdź krawędzią nad nimi i zeskocz na drugą stronę. Wciśnij panel. Wróć do bramy głównej i wyjdź na zewnątrz. Zejdź kawałek niżej i zeskocz do wody. Wejdź na platformę i skieruj się do jaskini. Zresztą innej drogi specjalnie na razie nie ma. Przepłyń wodę i dalej znowu na platformę. Zamiast na windę, idź w lewo. Zjedziesz w dół. Wciśnij przycisk na samym końcu, kiedy już wejdziesz po schodach. Małym przejściem dojdziesz do kolejnej windy. Jak wysadzi cię tuż nad wodą, idź do góry. Drzwi są otwarte. Jedź elewatorem na szczyt wieży, do dzwonów. Przełącz dwie dźwignie. Pojawi się niebieskie światełko. Zanim zjedziesz na sam dół wejdź na pomost, do wózka. Po przemiłej podróży przejdź na windę, zjedziesz na dół.

DASA MOUNTAIN PASS

Idź wzdłuż beczek. W lewym górnym kącie jest dźwignia. Przechyl ją. Dojdziesz do zwodzonego mostu. Wajcha obok go opuszcza. Spójrz niżej i zeskocz na wystający pomost. Zanim jednak to zrobisz, spróbuj zabić wałęsające się tam potwory. Może zaistnieć taka sytuacja, że chłopaki gorąco cię powitają i momentalnie zrzucą w przepaść. W środku zanurkuj w wodę, szybko zabij ryby i wypłyń. Po drugiej stronie znajdziesz kołowrotek. Tym razem nic nie da samo podejście do niego. Ja musiałem na niego wskoczyć. No to teraz jedziemy do góry. Przestaw dźwignię, szybko zeskocz na dół, by zdążyć, zanim wrota się zamkną. Idź

w lewo. Przechyl dźwignię i przejdź przez kolejne wielkie wrota. Otwórz dwoje następujących po sobie drzwi, przepłyń przez jeziorko, schodami dojdziesz do następnego levelu.

CELLARS AT DATA PASS

Idź w lewo, wejdź po deskach do kołowrotka i przekręć go. Teraz kraty w przejściu na samym początku podniosły się. W dużym pomieszczeniu, z prawej, zjedzie winda. U góry przekręć koło i szybko zeskocz na dół, do otwartych drzwi. Teraz od razu w lewo, w kolejne otwarte drzwi i uruchom urządzenie. Wyjdź i idź przed siebie. Olej wszystkie korytarze i idź po schodach do góry. Tu czeka na ciebie extra bonus! Nie w postaci super mega health albo nieskończonej amunicji lecz tytana, którego musisz załatwić. Pomieszczenie jest małe, więc mogą być z tym kłopoty. Na dodatek dookoła pałęta się masa małych gryzoni. Jak już je zabijesz, wepchnij wystającą cegłę w słupie, a otworzy się przejście w ścianie. Idź do góry. Po lewej, nad kratami, znajduje się nisza z przyciskiem. Wskocz tam i wepchnij pustak w ścianę. Tuż pod tobą podniosą się kraty. Zejdź schodami na dół. W korytarzu z lewej jest dźwignia. Teraz przejdź przez drzwi po prawej i rampą do góry. Znajdziesz dwie wajchy. Nie ma znaczenia, którą przestawisz, bo i tak przestawiać się będą obie. Z drugiej strony pomieszczenia zjedzie winda. U góry wciśnij przycisk. Wskocz do wody. Zanurkuj, przestaw dźwignię i wyjdź drzwiami. Kraty obok podniosły się. Wejdź w lekko uchylone drzwi i dalej schodami na dół. Zabij kilku uciążliwych gości, no, może więcej niż kilku. Idź w lewo, do windy, przestaw dźwignię. Na skrzynkach leży aparat do nurkowania, potem okaże się niezbędny! Wróć do zielonego stawu. Zanurkuj i przepłyń pod złamaną kratą, dalej w lewo, do poprzewracanych desek w wodzie. Wpłyń w dziurę po prawej. Drogę w takich miejscach oświetlaj sobie latarką albo strzelaj bez przerwy z pistola. Na powierzchni przestaw lewar. Teraz wróć tą samą drogą. Cofnij się do głównego holu. Otworzy się brama. Idź dalej, przez nią, schodami w dół. Przestaw lewar, użyj windy, by dostać się na drugie piętro. Musisz przejść na przeciwną stronę. Zaczną pojawiać się potwory, oczywiście zabij je, zanim one zabiją ciebie. Wejdź w otwartą bramę. Wjedź do góry, przestaw dźwignię – na dole otworzy się ostatnia już brama.

SERPENT CANYON

Idź do łodzi i odetnij cumę. Po długiej podróży spenetruj młyn. Potem już tylko prosto przed siebie.

NALI CASTLE

Na wyspie znajdziesz ASMD i sztywnego Nali. Droga prowadzi jednak w drugą stronę. Dojdziesz do pięknego zamku, który miałeś już przyjemność podziwiać z troszkę innej perspektywy na początku. Wejdź do środka. Teraz w lewe lub prawe drzwi, to nie ma znaczenia. Następnie dołem, w lewo, do biblioteki. Pierwsza szafa z lewej ma wystającą, niebieską książkę. Wciśnij ją. Za obrotowymi drzwiami znajduje się super health. Idź tunelem w lewo. Z prawej nie ma nic specjalnego, możesz się jedynie przejść i porozbijać beczki. Musisz iść w lewo, do świątyni. Tam koniecznie przeczytaj książkę. Właściwie nie chodzi o samą książkę, ale o przycisk znajdujący się tuż pod nią. Następnie idź w prawo, schodami w dół. Skocz niżej. Te pomieszczenia to tylko podpucha. Jedynie w jednym znajdziesz skaarj i assault vest. Idź dalej niżej. Otworzą się jedynie drzwi naprzeciwko. Kiedy dojdziesz na samą górę, idź rampą na zewnątrz. Teraz w lewo. Nie schodź w dół, tylko w prawo. Dojdziesz do statuy. Następnie w lewo, zaraz potem w prawo, do biblioteki. Rampą do góry, w lewo, prawo, aż dojdziesz do znajomego już pomieszczenia z czerwonym dywanikiem. Idź do góry, potem w lewo i w drzwi w prawo. Jeżeli nie "przeczytałeś" książki w świątyni, to dalej nie przejdziesz. W pokoju naprzeciwko śpi skaarj. Zabij go i weź leżący obok jego łoża rifle. Wyjdź na zewnątrz i idź rampą do góry. Dalej w lewo. Tam będzie Nali kiwający na ciebie. Zaraz z lewej czeka najemnik, uprzedź go. Nali pokaże secret z tarczą i super health. Idź na sam

górę schodami. Po drodze są też ze dwie windy. Na szczycie zabij bydlaka. Teraz wróć, idź na zewnątrz i na dół rampą, potem w lewo. Wewnątrz skręć w prawo i znowu w prawo. Znajdziesz się ponownie na otwartej przestrzeni. W wieży znajdziesz kamizelkę. Idź przed siebie, aż dojdziesz do środka. Rampą powinieneś szybko dojść do pomieszczenia z czerwonymi dywanikami. Teraz w prawo, na dół, w prawo i w lewo. Znowu stoisz obok statuy. Skręć w prawo, do schodów. Zeskocz poziom niżej i jeszcze niżej. Teraz drzwi są otwarte. Idź w lewo. Wciśnij przycisk, otworzą się przed tobą drzwi. Pchaj się niżej, w lewo, na pochylnię. Przechyl wajchę. Otworzą się cele. Z jednej z nich wyjdzie Nali i zaprowadzi cię do secretu. Miejsce to znajduje się jednak kawałek drogi stąd, więc decyzja należy do ciebie. Proponuję zejść rampą na dół. Jak widać, mamy tu salę tortur. Jeżeli chcesz, to możesz odciąć głowę biednemu Nali gilotyną. Niestety, przez przypadek to zrobiłem. Jak pójdziesz w lewo, dojdziesz do dużego wahadła, przejdź obok niego, niżej przez lawę.

DEMONLORD'S LAIR

Tutaj wielkiego problemu nie ma, a może i jest, bo trzeba zabić niezłego twardziela. Skrzydlaty potwór będzie czekał na ciebie na środku pomieszczenia. Poczeka, aż oddasz pierwszy strzał. Przede wszystkim unikaj jego rakiet. Nie stój w miejscu, biegaj ile się da. Jak go zabijesz, to pozostanie ci jedynie przejść dalej.

DEMON CRATER

Wciśnij przycisk i wjedź do góry. Idź do czerwonego światła. Wejdź w przejście niżej. W ciemności będzie świecić czerwony przycisk. Wciśnij go. Uruchomisz generator. Wciśnij też przycisk dalej. Wywołasz alarm i otworzą się drzwi wyżej, w pomieszczeniu z czerwonym światłem. Jak tam dojdziesz, idź prosto, do windy, potem do teleportu. Dalej w drzwi, do statku matki obcych.

MOTHERSHIP BASEMENT

Idź prosto, potem w lewo, do dużego pomieszczenia. Wejdź na świecący krzyżyk. Dość ciekawa winda zawiezie cię wyżej, do laboratorium.

MOTHERSHIP LAB

Idź przed siebie, aż dojdziesz do windy. Wjedź do góry. Dalej przed siebie, do pomieszczenia z zieloną energią rozchodzącą się po podłodze. Wejdź do okrągłego korytarza. Na końcu wciśnij przycisk i wróć. Użyj teleportera po lewej stronie. Idź prosto, jak prowadzi droga. Uważaj na rakiety najemników. Jak cię strącą na dół, to już nie wejdziesz z powrotem na górę. Po drodze powinieneś znaleźć latarkę. Przejdź przez strasznie ciemny tunel. Dojdziesz do research lab. Nie wchodź tam, tylko idź w lewo. Obok niebieskiego V, powyżej rampy, znajduje się przycisk. Wciśnij go. Teraz zabij czerwonego skaarj. Nie powinien sprawiać kłopotów. Wejdź do teleportu. Dalej w prawo, przez drzwi. Zjedź na dół. Wejdź na czarny kwadrat w podłodze. Wysuną się schody. U góry wciśnij kolejny przycisk. Wróć do zielonej windy. Nie pojedziesz do góry, ale zauważ, że druga kładka się wysunęła. Witamy w core.

MOTHERSHIP CORE

Wejdź do góry i skręć w lewo. Pod windą jest tarcza. Udaj się przez drugie drzwi i pozbieraj przedmioty. Teraz musisz wybić wszystkich dookoła, by otworzyły się drzwi niżej. Idź przed siebie do windy. Teraz przejdź obojętnie którym korytarzem do dużego pomieszczenia. Przejdź po zielonym polu i wciśnij przycisk, idź dalej. Zobaczysz super health, jednak jak tylko podejdziesz do drzwi, zatrzasną się. Idź w prawo, do windy, dalej w lewo. Nie przejmuj się tymi nibylaserami. Spokojnie pozbieraj sprzęt. Następnie wróć i idź w drugą odnogę. Wciśnij przycisk. Drzwi, które zamknęły się tuż przed tobą, są otwarte. Zaraz za nimi wy-

sunie się most. Wejdź w jeden z korytarzy. W centrali wciśnij przycisk. Wróć do pomieszczenia z zielonym polem zamiast podłogi. Ostatnie drzwi są otwarte... teraz prosto, do windy.

SKAARJ GENERATOR

To jest dość dziwny level. Wszystko robi się... hmmm, jakby samo. Najpierw wybij w pień wszystko, co się porusza. Teleporty na ziemi przenoszą na górę generatora. Jak już uziemisz wszystkie bestie, razem z tą latającą krową, to podejdź na sam środek, tuż pod całe urządzenie. Powinna zjechać winda, jeżeli nie, to podskocz. Wejdź na nią. U góry zestrzel trzy wiązki energii. Zjedziesz z powrotem na dół.

ILLUMINATION

To chyba tylko taki extra bonus. Generator się zawali, a ty musisz uciec na bok, by nie przywaliły cię spadające sztaby żelastwa. Kiedy wszystko się uspokoi, to wejdź z powrotem przez drzwi, którymi tu przyszedłeś.

THE DARKENING

Na tym poziomie jest przez cały czas przeraźliwie ciemno. No cóż... idź przed siebie, pozbieraj sprzęt, a zwłaszcza latarkę. Zejdź niżej, zabij niebieskiego skaarj. Dalej w prawo, w pomieszczeniu znajdziesz drzwi w połowie otwarte. Przejdź przez nie. Potem obok wiszących kabli i po pomostach nad ledwo widoczną migoczącą, zieloną materią. Wjedź windą do góry. Teraz w lewo, w pomieszczeniu w prawo. Idź, aż spotkasz zielonego skaarj. W pokoju z lewej możesz już podnieść sprzęt, bo po zniszczeniu generatora poszły wszystkie pola ochronne. Wróć do korytarza i idź prosto, pod iskrzącymi się kablami, potem niżej, aż do windy. Wyżej zabij potwora znacznie bardziej wytrzymałego niż inne. Przejdź przez drzwi po lewej, potem w prawo. Podejdź do urządzenia emitującego hologramy. Otworzy się, o to właśnie chodziło. Teraz cofnij się do mniejszego generatora. Na samym końcu znajduje się mechanizm uruchamiający go. Przejdź przez prawe drzwi.

THE SOURCE ANTECHAMBER

Przejdź przez obojętnie jakie drzwi, aż do czerwonego przycisku. Oczywiście wciśnij go. Wróć do głównego pomieszczenia. Kraty się rozsuną... wejdź na windę. Dalej musisz mostkiem dojść na sam jego koniec.

THE SOURCE

Cała filozofia sprowadza się do rozwalenia głównego potworka (mamuśka, hehehe) i to będzie koniec. U góry przejdź przez jakiekolwiek drzwi, obejdź pomieszczenie dookoła, pozbieraj amunicję. Jak już będziesz zwarty i gotowy, wejdź w niebieskie wrota z poprzyczepianymi dookoła pająkami. Weź buty. Od razu ich użyj, one się nigdy nie marnują. Razem z mamusią wybiegnie na przywitanie masa pająków. Mamusia lubi się teleportować, nie stój w miejscu. Jak już ją zabijesz, otworzą się drzwi... przejdź przez nie. Po prawej stoi statek, którym odlecisz. Biegnij przed siebie, do śluzy. Tak... to już finał.

Ufff... koniec. Jak pewnie zauważyłeś w końcowej, ślicznej sekwencji, producenci zapowiadają kontynuację. Mam nadzieję, że będzie równie świetna jak ta. Dobra... jeszcze parę uwag dotyczących gry. Przeciwnicy są wyjątkowo inteligentni, potrafią unikać rakiet, kiedy są mocno ranni, uciekają lub się chowają. Z tego względu eightball niewiele się przydaje. Generalnie opisywałem jedynie drogę "dalej", taką, by skończyć. Radzę nie trzymać się jej zupełnie surowo. Dokładne zbadanie wszystkiego dookoła nic nie kosztuje, a można znaleźć coś ciekawego.

MORTAL KOMBAT 4

Pierwsza część MORTAL KOMBAT błyskawicznie zdobyła sobie zwolenników. Część druga umocniła tylko pozycję serii na rynku, podczas gdy część trzecia – głównie przez zbyt humorystyczne podejście autorów do krwawej tematyki – odepchnęła część graczy od monitorów. Gwiazda MK nieco zbladła, szum wokół serii przycichł. Do czasu, aż pojawiła się część czwarta – stając się najlepszym mordobiciem, w jakie mogą zagrać posiadacze PC. MK4 zrealizowane zostało według ostatniej mody w pełnym trójwymiarze, a także – co mocno podkreślali autorzy – jako powrót do mrocznych, ultrabrutalnych korzeni serii.

I znowu przyjdzie stanąć do walki, ale tym razem głównym mącicielem będzie świeżo poznany w MK MYTHOLOGIES: SUB-ZERO upadły bóg – Shinnok. Wraz ze swoją armią straceńców dziadek w czapce pragnie objąć Ziemię w swoje posiadanie. Po raz kolejny Raiden formuje oddział kombatantów, których zadaniem będzie pokrzyżowanie planów złego faceta. Co ciekawe, Shinnok jest dostępny od samego początku jako jedna z 15 podstawowych postaci – tak, jak na automacie. Specjalnie dla potrzeb domowych konwersji autorzy opracowali dodatkową postać – jest nią dobrze wszystkim znany Goro, który jako boss w trójwymiarze prezentuje się nadzwyczaj interesująco. Połowa składu także nie należy do żółtodziobów i przeżyła (lub nie) już niejeden turniej – Scorpion, Liu Kang, Sub-Zero, Cage, Sonya, Rayden i Jax powracają raz jeszcze, żeby stanąć po stronie dobra. Nowe postacie całkiem nieźle pasują do klimatu serii – uczeń Kano o imieniu Jarek, poznany w MK MYTHOLOGIES czarownik Quan Chi czy przyjaciel Liu Kanga – skośnooki Kai stanowią bardzo miłe odświeżenie nieco wyświechtanej ekipy.

System walki praktycznie nie zmienił się od początku serii, zatem wszyscy katujący jedną z poprzednich części poczują się tu jak ryba w wodzie – doszły jedynie dwa przyciski odpowiedzialne za side-stepping. Siła niektórych ciosów została osłabiona (jak choćby nieśmiertelny Uppercut), zaś przeprogramowany combo-system pozwala każdej postaci na rozpoczęcie kompleta niemal w ten sam sposób. Ciekawym dodatkiem jest możliwość używania broni – każda postać może w dowolnej chwili ją wyciągnąć i dopomóc sobie w zwycięstwie machając mieczem, czy też rzucając nim. Można także wytrącić broń przeciwnikowi, a nawet podnieść leżącą na ziemi. Ciosy zadane bronią należą do najmocniejszych i warto je opanować choć w podstawowym stopniu. Kolejnym interesującym dodatkiem jest możliwość trójwymiarowego uskoku na bok. Chociaż przy bliskiej odległości walczących jego zastosowanie jest praktycznie minimalne, to z kolei na większą odległość pomaga omijać pociski. Jeśli chodzi o wykończenia, każda postać ma po dwa całkiem brutalne fatalities (w przypadku starych postaci są to stare fatale, jedynie w 3D, a szkoda), są też dwa stage-fatalities (jeden z kolcami na suficie, a drugi, bardzo interesujący z gigantycznym wentylatorem w tle). Walka jest szybka, efektowna i na pewno nie ma tu czasu na chwilę zastanowienia – jedynie czysto mechaniczna reakcja gracza pozwoli mu na zwycięstwo w walce z dobrym przeciwnikiem.

Oprawa także prezentuje się nieźle. Zbudowane z konkretnej liczby polygonów i obciągnięte dobrymi teksturami postacie biegają płynnie i szybko, choć nie wszystkie ruchy zostały odtworzone idealnie. Areny są trójwymiarowe, a przynajmniej sprawiają takie wrażenie. Kilka efektów graficznych zasługuje na wyróżnienie (np. gorący oddech Scorpiona, czy lądujący na kolcach delikwent rozbryzgujący wokół siebie juchę), kilka zaś woła o pomstę do nieba (krew jest zrobiona niestety kiepsko) i nawet drobne błędy polegające na łamaniu się czasem polygonów nie psują wizerunku całości. Jak zwykle bardzo dobra, pokręcona muzyka i mnóstwo (naprawdę mnóstwo!) sampli z okrzykami, jękami i mową.

MORTAL KOMBAT 4 jest po prostu w porządku. Choć nie zawiera zbyt wiele nowych mechanizmów, a główną cechą produktu jest raczej unowocześnienie oprawy i podciągnięcie jej

do dzisiejszych standardów, gra się w dalszym ciągu przyjemnie, szybko i efektownie. "Czwórka" jest dużo lepsza niż "trójka" niemal pod każdym względem – zarówno w kwestii oprawy, jak i zawartości miodu. Większość nowych postaci sprawdza się w praktyce, zaś stare, cieszące się dużą popularnością wśród graczy, jeszcze raz będą mieć okazję zademonstrowania swoich umiejętności (choć mogłyby mieć kilka nowych ciosów...). Grajcie!

POSTACIE

KAI. Były członek Stowarzyszenia Białego Lotusa. Kai przez całe życie uczył się sztuki walki u wielu azjatyckich mistrzów. Wyjechał na daleki wschód, gdy po spotkaniu ze swoim długoletnim przyjacielem i sparring-partnerem Liu Kangiem okazało się, że ten drugi jest lepszy. Teraz przyjaciele łączą swoje siły, aby pomóc Raidenowi w jego bitwie z Shinnokiem. Broń: zaostrzona pałka. Fatality: Kai podnosi swojego przeciwnika nad głowę i rozrywa go na dwie części w towarzystwie bryzgającej krwi. Zakończenie: Kai stoi na zboczu rozmyślając, gdy nagle pojawia się Raiden, który w nagrodę za dzielną postawę wręcza mu swoją laskę. Dzięki niej Kai będzie mógł żyć wiecznie.

RAIDEN. Bóg Piorunów jeszcze raz powraca na Ziemię, po zwycięstwie nad Shao Kahnem. Tymczasem jednak oddziały Shinnoka, prowadzone przez złego czarownika Quana Chi, atakują nieśmiertelnych w Zaświatach. Osamotniony w swoich działaniach Raiden, jako jeden z ostatnich bogów pozostałych na Ziemi, musi pomóc Zaświatom kończąc krwawe i okrutne rządy swego odwiecznego wroga. Broń: długi drewniany młot. Fatality: Raiden unosi swojego przeciwnika nad głową pompując w niego ładunki elektryczne, aż eksploduje. Zakończenie: Bóg piorunów wstępuje do panteonu Starszych Bogów, zaś na swoje miejsce – obrońcy Ziemi – wyznacza Fujina, boga wiatru.

SHINNOK. Niegdyś wygnany z Zaświatów za przestępstwa popełnione wobec Starych Bogów, Shinnok zostaje wyrwany z zawieszenia między wymiarami przez czarownika Quana Chi. Z pomocą zdrajcy przejmuje wymiar Edenii, niszcząc wszystko co piękne. Stamtąd dowodzi swoimi oddziałami, które atakują Starych Bogów. Shinnok czeka na chwilę, w której będzie mógł spotkać się z Raidenem. Broń: włócznia. Fatality: Shinnok znika w kręgu ognia. Otwiera się portal, przez który wychodzi wielka ręka szkieletu, która łapie przeciwnika i ściska go, aż w strumieniach krwi wystrzeli głowa. Zakończenie: Shinnok więzi zawieszonego w powietrzu Raidena i po przyjacielskiej wymianie zdań rozrywa go na strzępy. Teraz już nic nie stoi mu na przeszkodzie.

LIU KANG. Obdarzony nieśmiertelnością zwycięzca turnieju Mortal Kombat udał się do wymiaru Edenii aby uratować księżniczkę Kitanę z łap okrutnego czarownika Quana Chi. Misja jednak się nie udaje, zaś Liu powraca na ziemię, gdzie zbiera najlepszych wojowników. Jego zamiarem jest nie tylko uwolnienie Edenii od tyranii, lecz także pomoc dla swojego długoletniego mentora i protektora – Raidena. Broń: zakrzywiony miecz. Fatality: Podobnie jak w poprzednich częściach, Liu Kang zamienia się w smoka, który łapie przeciwnika zębami i tarmosi go, a następnie ciska nim o ziemię. Zakończenie: Liu Kang obwinia się o śmierć Kitany i upadek Edenii, gdy nagle przez portal transformuje się Kitana. Ofiarowuje mu swoją miłość i prosi go, aby władał wraz z nią Edenią. Liu odmawia i zostaje na Ziemi, jako nasz obrońca.

REPTILE. Reptile należał kiedyś do przedziwnej rasy jaszczuropodobnych stworów. Został zesłany pomiędzy wymiary za swoje uczynki wymierzone przeciwko Starym Bogom – jego knowania doprowadziły w kilku przypadkach do wyrżnięcia całych ras. Odpowiedzialny za śmierć milionów, Repitile jest cennym nabytkiem dla Shinnoka. Służy w randze generała w armii władcy ciemności. Broń: dwuręczny topór. Fatality: Reptile wskakuje na swojego przeciwnika, zdziera mu skórę i ciało z twarzy, po czym odskakuje. Postać z przerażającym jękiem wali się na ziemię. Zakończenie: Reptile prosi Quana Chi o możliwość cofnięcia się w czasie – chce zapobiec rzezi swojej rasy dokonanej przez Shao Kahna. Nagle pojawia się Shinnok i nie bacząc na zasługi Reptile'a zabija go.

SCORPION. W nadziei pozyskania potężnego sprzymierzeńca w wojnie ze Starymi Bogami, Quan Chi ma dla Scorpiona propozycję nie do odrzucenia. W zamian za swoje usługi, martwy ninja otrzymuje od czarownika dar życia. Scorpion przyjmuje zadanie, ale jego prawdziwym celem jest Sub-Zero. Broń: miecz. Fatality: Scorpion zdejmuje maskę, pod którą ukrywa się go-

ła czaszka. Zieje ogniem w stronę przeciwnika, który podpalony krzycząc biega w kółko, aż spala się na węgiel. Zakończenie: Scorpion zamierza zabić Suba, gdy nagle pojawia się Quan Chi z zamiarem zawieszenia go między wymiarami. Scorpion atakuje Quana i wpada razem z nim w magiczny portal wprost do więzienia.

JAX. W momencie, w którym nieustępliwa Sonya zniknęła podczas tropienia ostatniego żywego członka organizacji Czarny Smok, major Jackson Briggs wkroczył do akcji. Poszukując swojej partnerki odkrył, że misja Sonyi zaprowadziła ją prosto do bitwy ze złym Starym Bogiem. Jax jeszcze raz staje do walki – inaczej Ziemia wpadnie w bezlitosne ręce Shinnoka. Broń: zaostrzona pałka. Fatality: Jax chwyta przeciwnika za ręce i opiera się o niego nogą. Powoli wyrywa przeciwnikowi obie ręce, które ciska o ziemię. Słaniający się przeciwnik pada. Zakończenie: Sonya i Jarek stoją na skarpie. Gdy agentka próbuje aresztować przestępcę, ten z szaleńczym okrzykiem rzuca się w przepaść. Sonya wywołuje przez radio Jaxa, gdy nagle pojawia się ręka, która zrzuca ją ze skarpy. Jarek wczołguje się na zbocze i niszczy radio. Wtem pojawia się Jax, który zrzuca Jarek'a w przepaść.

REIKO. Niegdyś służył w armii Shinnoka w randze generała, lecz zginął podczas starcia ze Starymi Bogami. Wskrzeszony przez Quana Chi, dołącza do swych złych mocodawców, aby zniszczyć i splądrować ziemię. Broń: zaostrzona pałka. Fatality: Reiko kopie przeciwnika w klatkę piersiową z ogromną siłą, na skutek czego całe ciało przeciwnika rozpada się na kawałki. Zakończenie: Reiko pojawia się na środku pustej areny, gdy nagle materializuje się portal. Reiko powoli przechodzi przez bramę, żeby dalej służyć swemu panu.

JOHNNY CAGE. Po zwycięstwie nad Shao Kahnem, dusza Johnny'ego Cage'a została wreszcie uwolniona i wzleciała do nieba. Z góry Cage obserwuje swoich przyjaciół przygotowujących się do ostatecznej konfrontacji. Cage odnajduje Raidena, który przywraca mu dawną postać, aby pomógł Liu Kangowi w jego misji. Johnny Cage powolnie walczy razem z najlepszymi ziemskimi wojownikami. Broń: miecz. Fatality: Johnny Cage łapie przeciwnika na wysokości pasa i długo trzyma. Nagle odrywa górną część tułowia przeciwnika i ciska ją na ziemię. Zakończenie: Cage przemawia do swoich fanów przechwalając się coraz bardziej. Widownia zaczyna szemrać i w stronę bohatera zaczynają lecieć śmieci. Cage dostaje pomidorem.

JAREK. Ostatni członek organizacji Czarny Smok – klanu, do którego należał też Kano. Jarek jest poszukiwany przez siły specjalne za zbrodnie przeciw ludzkości – w pościg za nim rzuciła się Sonya Blade. W obliczu nadchodzącego zła Sonya koncentruje się na walce z Quanem Chi. Jarek przyłącza się do ziemskich wojowników w nadziei powstrzymania inwazji Shinnoka. Broń: arabski miecz. Fatality: Podobnie jak niegdysiejszy wódz organizacji Czarny Smok – Kano, Jarek wyrywa pokonanemu przeciwnikowi serce. Zakończenie: Sonya i Jarek stoją na skarpie. Gdy agentka próbuje aresztować przestępcę, ten z szaleńczym okrzykiem rzuca się w przepaść. Sonya wywołuje przez radio Jaxa, gdy nagle pojawia się ręka, która zrzuca ją ze skarpy. Jarek wczołguje się na zbocze i niszczy radio.

TANYA. Jako córka ambasadora Edenii, Tanya zaprasza grupę uciekinierów z innego wymiaru do swojego świata. W chwili, w której królowa Sindel otwiera portal Tanya odkrywa, że jednym z uciekinierów jest wygnany z panteonu bogów Shinnok, zaś sam portal nie prowadzi do innego wymiaru, lecz do przerwy między nimi. Shinnok przejmuje kontrolę nad Edenią. Broń: bumerang. Fatality: Tanya całuje przeciwnika, który nagle zaczyna się wyginać i wykręcać na wszystkie strony, aby w końcu opętańczo wrzeszcząc eksplodować. Zakończenie: Tanya wyprowadza Liu Kanga na spotkanie z Raidenem. Okazuje się jednak, że to pułapka, zaś na wojownika czekają Quan Chi i Shinnok. Liu rzuca się na wroga, lecz zostaje pokonany.

FUJIN. Rezydujący na Ziemi bóg Wiatru, Fujin, przyłącza się do Raidena jako jeden z ostatnich ziemskich bogów. Cała reszta została pokonana dzielnie stając w walce między oddziałami Shinnoka a Starymi Bogami. Fujin przygotowuje się do ostatecznej konfrontacji między światłem a ciemnością. Broń: kusza. Fatality: Fujin łapie przeciwnika w trąbę powietrzną i starannie wymierza kuszę. Strzał powoduje eksplozję przeciwnika. Zakończenie: Fujin zostaje mianowany przez Raidena obrońcą Ziemi – bóg piorunów wstępuje do panteonu Starszych Bogów.

SUB-ZERO. Po ostatniej bitwie z Shao Kahnem, klan Lin Kuei, do którego należał Sub-Zero, przestał istnieć. Jednak w obliczu nieuchronnie grożącej Ziemi zagłady z rąk Quana Chi i Shinnoka, lodowy wojownik pojawia się ponownie. Niebieski kostium noszony kiedyś przez prawdziwego Sub-Zero znajduje się teraz na jego młodszym bracie, a przekazywane z pokolenia na pokolenie tajemnice Lin Kuei mogą pomóc zatrzymać Shinnoka. Broń: lodowa pałka. Fatality: Sub-Zero zachodzi przeciwnika od tyłu i wyrywa mu głowę wraz z kręgosłupem. Zakończenie: Sub zamierza zabić Scorpiona, gdy nagle pojawia się Quan Chi i powala go na ziemię. Gdy czarownik opowiada o tym, jak uśmiercił jego brata, niespodziewanie Scorpion atakuje i rozrywa Quana. Oczyszczony z klątwy Scorpion zaczyna nowe życie, pozwalając Subowi odejść.

QUAN CHI. Czarnoksiężnik o potężnej mocy i zatrutym, zimnym sercu. Quan Chi wykorzystuje swoją moc, aby uwolnić z międzywymiarowego zawieszenia złego Starego Boga, Shinnoka. W zamian za jego usługi, Shinnok oferuje mu pozycję arcymaga w swoim przyszłym królestwie. Broń: sztylet Kali. Fatality: Quan Chi opiera się o przeciwnika i wyrywa mu nogę. Następnie zaczyna go nią bić i nie przestaje nawet wtedy, gdy ten upadnie. Zakończenie: Shinnok dziękuje czarownikowi za pomoc, oferując mu w zamian za to życie. Niezadowolony Quan Chi wyciąga amulet, który niegdyś należał do Shinnoka. Quan zabija Shinnoka dzięki mocy amuletu.

SONYA BLADE. Po swojej podróży do Zaświatów i walce z oddziałami Shao Kahna, Sonya zostaje członkiem specjalnej, założonej na Ziemi organizacji, mającej na celu obserwację innych wymiarów. Jej pierwszym zadaniem jest dołączenie do zbierającego wojowników Liu Kanga. Sonya dowiadując się o knowaniach Quana Chi próbuje zawiadomić organizację i jeszcze raz staje do walki ze złem. Broń: kręcące się ostrza. Fatality: Sonya całuje dłoń i dmucha całus w powietrze. Gdy ten dochodzi do przeciwnika, powoduje eksplozję górnej części ciała ofiary. Zakończenie: Sonya i Jarek stoją na skarpie. Gdy agentka próbuje aresztować przestępcę, ten z szaleńczym okrzykiem rzuca się w przepaść i ginie. Sonya wywołuje przez radio Jaxa.

CIOSY

PIT FATALITY. Można je wykonać jedynie w lochu, w którym mieszka Goro. Poznacie go po leżących na ziemi kamieniach. Ten fatal polega na nabiciu przeciwnika na wystające z sufitu kolce.

FAN FATALITY. Chodzi nie o fanów, lecz o wielki wentylator, który obraca się w ścianie jednej z komnat. Można wrzucić przeciwnika między łopaty wirnika.

BROŃ. Broń można wyciągnąć w każdej chwili, używając odpowiedniej kombinacji. Jeśli chcesz nią cisnąć w przeciwnika, powtórz kombinację.

PRZEDMIOTY. Kombinacją Dół+Run można podnosić z ziemi kamienie i czachy, I ciskać nimi w przeciwnika. Można też podnosić wytrąconą broń.

GORO
Fireball ....Przód-Tył-HP
Air Stomp ....Przód-Przód-Tył-HK
Twohand Swipe ....Przód-Przód-HP
Lunge Kick ....Tył-Tył-HK
Ground Stomp ....Tył-Przód-Dół-Dół-HK
Super Uppercut ....Dół-Dół-HP

SHINNOK
Broń...Tył-Przód-LP
Morphy:
Fujin ....Przód-Przód-Tył-HK
Cage...Dół-Dół-HP
Scorpion...................................Przód-Tył-LP
Sonya ....Przód-Przód-Dół-HP
Rayden......................................Dół-Przód-Przód-HP
Reptile ....Tył-Tył-Przód-BL
Jax..Przód-Dół-Przód-HK

Jarek ....Tył–Tył–Tył–LK
Quan Chi....................................Przód–Tył–Przód–LK
Kai ....Przód–Przód–Przód–LK
Reiko ....Tył–Tył–Tył–BL
Liu Kang.....................................Tył–Tył–Przód–HK
Sub-Zero ....Dół–Tył–LP
Tanya...Tył–Przód–Dół–BL
Fatality 1....................................Dół–Tył–Przód–Dół+RUN (blisko)
Fatality 2....................................(BL) Dół–Góra–Góra–Dół+BL (blisko)
Fan Fatality................................Dół–Dół–Przód–HK (blisko)
Pit Fatality.................................Dół–Przód–Tył+HP (blisko)

SCORPION



Broń...Przód–Przód–HK
Spear...Tył–Tył–LP
Teleport Punch...........................Dół–Tył–HP
Air Throw...................................BL (w powietrzu)
Fire Breath ....Dół–Przód–LP
Fatality 1....................................Tył–Przód–Przód–Tył+BL (odl. Podcięcia)
Fatality 2....................................(BL) Tył–Przód–Dół–Góra–HP (blisko)
Fan Fatality................................Przód–Dół–Dół–LK (blisko)
Pit Fatality.................................Tył–Przód–Przód–LK (blisko)

NOOB SAIBOT



Broń...Przód–Przód–HK
Teleport ....Dół–Góra
Teleport Slam............................Dół–Góra–BL
Teleport Punch..........................Dół–Góra–HP
Teleport Kick ....Dół–Góra–HK
Fireball ....Dół–Przód–LP
Air Throw...................................BL (w powietrzu)
Fatality 1....................................nieznane
Fatality 2....................................nieznane
Fan Fatality................................Dół–Tył–Tył+HK (blisko)
Pit fatality..................................Przód–Dół–Przód+HK (blisko)

SONYA



Broń...Dół–Przód–HK
Ring Blast..................................Dół–Przód–LP
Leg Grab....................................Dół+LP+BL
Bicycle Kick...............................Tył–Tył–Dół–HK
Wave Punch...............................Przód–Tył–HP
Air Throw ....BL (w powietrzu)
Flip Kick ....Tył–Dół–Przód–LK
Fatality 1....................................(BL) Dół–Dół–Dół–Góra+RUN (odl. podcięcia)
Fatality 2....................................(BL) Góra–Dół–Dół–Góra–HK (odl. podcięcia)
Fan Fatality................................Dół–Tył–Tył–HK
Pit Fatality.................................Przód–Dół–Przód–HP

SUB ZERO



Broń...Dół–Przód–HK
Ice Blast ....Dół–Przód–LP
Slide ....LP+LK+BL
Ice Clone....................................Dół–Tył–LP
Fatality 1....................................Przód–Tył–Przód–Dół–KP+BL+RUN (blisko)
Fatality 2....................................Tył–Tył–Dół–Tył+HP (odl. podcięcia)
Fan Fatality................................Przód–Dół–Dół–LK (blisko)
Pit Fatality.................................Dół–Przód–Przód–LK (blisko)

TANYA
Broń...Przód–Przód–HK
Fireball ....Dół–Przód–HP
Split Kick ....Przód–Dół–Tył–LK
Air Fireball.................................Dół–Tył–LP (w powietrzu)
Corkscrew Kick.........................Przód–Przód–LK
Fatality 1...................................(BL) Dół–Dół–Góra–Dół+HP+BL (blisko)
Fatality 2...................................Dół–Przód–Dół–Przód+HK (blisko)
Fan Fatality...............................Tył–Przód–Dół+HP
Pit Fatality.................................Przód–Przód–Przód–LP

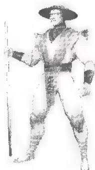
LIU KANG
Broń...Tył–Przód–HK
High Fireball.............................Przód–Przód–HP
Low Fireball..............................Przód–Przód–LP
Flying Kick ....Przód–Przód–HK
Bicycle Kick..............................LK (trzymać 3 sekundy, puścić)
Fatality 1...................................Przód–Przód–Przód–Dół+HK+LK+BL
Fatality 2...................................(BL) Przód–Dół–Dół–Góra+HP (blisko)
Fan Fatality...............................Przód–Przód–Tył+LP (blisko)
Pit fatality..................................Przód–Przód–Tył+HK (blisko)



QUAN CHI
Broń...Dół–Tył–HK
Flying Skull...............................Przód–Przód–LP
Weapon Steal............................Przód–Tył–HP
Tele–Stomp ....Przód–Dół–LK
Slide Kick ....Przód–Przód–HK
Fatality 1...................................LK (5 sekund) Dół–Przód–Dół–Przód (blisko)
Fatality 2...................................(BL) Góra–Góra–Dół–Dół+LP (odl. podcięcia)
Fan Fatality...............................Przód–Przód–Dół+HP (blisko)
Pit Fatality.................................Przód–Przód–Tył+LK (blisko)



RAYDEN
Broń...Przód–Tył–HP
Torpedo Dive.............................Przód–Przód–LK
Lighting Bolt..............................Dół–Tył–LP
Teleport ....Dół–Góra
Fatality 1...................................(BL) Przód–Tył–Góra–Góra+HK (blisko)
Fatality 2...................................(BL) Dół–Góra–Góra–Góra+HP (blisko)
Fan Fatality...............................Dół–Przód–Tył+HP (blisko)
Pit Fatality.................................Przód–Przód–Dół+LP



REIKO
Broń...Dół–Tył–HP
Teleport ....Dół–Góra
Telepport Slam..........................Dół–Góra+BL
Teleport Kick ....Dół–Góra+HK
Teleport Punch..........................Dół–Góra+HP
Shurikens ....Dół–Przód–LP
Circular Teleport........................Tył–Przód–LK
Fatality 1...................................Przód–Dół–Przód+LP+BL+HK+LK (blisko)
Fatality 2...................................Tył–Tył–Dół–Dół+HK (odl. podcięcia)
Fan Fatality...............................Dół–Dół–Tył+LP
Pit Fatality.................................Przód–Przód–Dół+LK





REPTILE
Broń....................Tył–Tył–LK
Super Krawl....................Tył–Przód–LK
Acid Split....................Dół–Przód–HP
Invisibility....................BL+HK
Dashing Punch....................Tył–Przód–LP
Fatality 1....................(HP+LP+HK+LK) Góra (blisko)
Fatality 2....................Góra–Dół–Dół–Dół–HP (odl. podcięcia)
Fan Fatality....................Dół–Przód–Przód–LP
Pit Fatality....................Dół–Przód–Przód–HK

JOHNNY CAGE
Broń....................Przód–Dół–Przód–LK
Shadow Kick....................Tył–Przód–LK
Split Punch....................BL+LP
Shadow Uppercut....................Tył–Dół–Tył–HP
High Fireball....................Dół–Przód–HP
Low Fireball....................Dół–tył–LP
Fatality 1....................Przód–Tył–Dół–Dół+HK (blisko)
Fatality 2....................Dół–Dół–Przód–Dół–BL (blisko)
Fan Fatality....................Dół–Przód–Przód–HK (blisko)
Pit Fatality....................Tył–Przód–Przód–LK (blisko)



FUJIN
Broń....................Tył–Tył–LP
Tornado Lift....................Przód–Dół–Przód–HP
Slam....................Tornado Rift a potem Tył–Przód–Dół–HP
Whirlwind Spin....................Przód–Dół–LP–LP–LP–LP
Dive Kick....................Dół+LK (w powietrzu)
Rising Knee....................Dół–Przód–HK
Fatality 1....................(5 razy) RUN+BL (odl. podcięcia)
Fatality 2....................(BL) Dół–Przód–Przód–Góra+BL (odl. podcięcia)
Fan Fatality....................Dół–Dół–Dół+HK (blisko)
Pit Fatality....................Tył–Przód–Tyl+HP



JAREK
Broń....................Przód–Przód–HP
Cannonball Roll....................Tył–Przód–LK
Vertical Roll....................Przód–Dół–Przód–HP
Ground Shaker....................Tył–Dół–Tył–HK
Tri-Blade....................Dół–tył–LP
Fatality 1....................Przód–Tył–Przód–Przód+LK (odl. podcięcia)
Fatality 2....................(BL) Góra–Góra–Przód–Przód–BL
Fan Fatality....................Przód–Dół–Przód–HK
Pit Fatality....................Tył–Przód–Przód–LP

JAX
Broń....................Dół–Przód–HP
Ground Wave....................Przód–Przód–Dół–LK
Dash Punch....................Dół–Tył–LP
Backbreaker....................BL (w powietrzu)
Fist Fireball....................Dół–Przód–LP
Multi Slam....................LP (blisko) – (RN+BL+HK) – (HP+LP+LK - (HP+BL+LK) – (HP+LP+HK+LK)
Fatality 1....................LK (trzymać 5 sek) Przód–Przód–Dół–Przód (blisko)
Fatality 2....................Tył–Przód–Przód–Dół+BL (blisko)
Fan Fatality....................Przód–Przód–Tył+LK (blisko)
Pit Fatality....................Przód–Przód–Tył–HP (blisko)

KAI



Broń	Dół–Tył–LP
Handstand	BL+LK
Handstand Spin	Handstand i LP
Handstand Kick	Handstand i HK
Air Fist	Dół–Przód–HP
Rising Fireball	Przód–Przód–LP
Falling Fireball	Tył–Tył–HP
Super Roundhouse	Dół–Przód–LK
Fatality 1	(BL) Góra–Przód–Góra–Tył+HK (blisko)
Fatality 2	(BL) Góra–Góra–Góra–Dół–BL (odl. podcięcia)
Fan Fatality	Przód–Przód–Dół+BLK
Pit Fatality	Tył–Przód–Dół+HK

HEART OF DARKNESS

Intro zaznajomi cię z celem gry, którym jest uratowanie ulubionego pieska Andy'ego, o wdzięcznym imieniu Whiskey. Porwały go nieznane siły ciemności i z nimi to właśnie przyjdzie ci walczyć.

POZIOM 1 – KANION ŚMIERCI

Wyskocz z kapsuły (natychmiast po tym wybuchnie) i idź w prawo, czyli w kierunku, w którym poruszasz się przez większą część gry. Przeskocz przez szczelinę w skale i ruszaj śmiało do przodu. Spotkasz pierwszego wroga – pełzający cień, zestrzel go (podobnie musisz uczynić ze wszystkimi napotkanymi w dalszej drodze cieniami), a następnie wyceluj w wiszący szkielet. Nie musisz oszczędzać broni, gdyż energii masz niewyczerpaną ilość. Idąc dalej uważaj na kolejny szkielecik, a przede wszystkim na jego cień. Jeśli podejdziesz za blisko, to cię zniszczy – więc ty zestrzel go pierwszy.

Skieruj pistolet w prawy górny róg planszy i strzelaj aż skała zagradzająca drogę rozpadnie się. Z powstałej jaskini wybiegnie mnóstwo znajomych ci czarnych stworków – rozwal je wszystkie. Jeżeli któryś z cieni chwyci cię od tyłu, możesz uwolnić się wciskając na przemian klawisze prawo i lewo. Ruszaj dalej. Szybko zestrzel pełzające cienie, a nad biegnącymi (nie można ich zabić) przeskakuj, najlepiej robiąc podwójne salto, idąc cały czas do przodu. Zestrzel wszystkie cienie w następnej planszy i wdrap się po szkielecie na górną półkę skalną, ruszaj w prawo. Zobaczysz jaskinię, od której bije zielone światło. Nie zajmuj się nią – to nie jest wyjście. Idź dalej. Kiedy wybuchnie skała, wyjdą z niej dwa potwory i... niestety ograbią cię z broni – nie próbuj z nimi walczyć, bo nie masz szans. Jak tylko możesz się ruszać – uciekaj co sił w nogach w prawo. Przejdź przez mostek i szybko przebiegnij za smugę światła – goniący cię cień



zginie porażony promieniami słonecznymi. Na ścianie zobaczysz czarną jaszczurkę – wdrap się na skałkę i podążaj za nią. Podobnie jak ona przeskocz w prawo przez szczelinę i dalej śledź gada. Ostrożnie zejdź na półkę skalną. Idź w prawo i wdrapuj się na górę. Przeskocz kolejną szczelinę i wspinaj się, aż dojdziesz do półki skalnej. Podskocz na niej dwa razy – skałka się rozpadnie, a ty szczęśliwym trafem złapiesz się wiszącego szkieletu. Wdrap się wyżej, przejdź przez paszczę dinozaura i jak najszybciej z niej uciekaj, skacząc w prawo i łapiąc się skalnej ściany. Jeżeli nie zrobisz tego wystarczająco szybko... zostaniesz po prostu zmiażdżony przez ogromne szczęki. Wdrapuj się wyżej, aż złapiesz się wiszącej kości. Kiedy spadnie popchnij ją, przejdź po powstałym moście i... znowu do góry. Dalej Andy idzie sam.

POZIOM 2 – BAGNA

Ruszaj w prawo. Złap wiszącą linę, otworzysz sobie w ten sposób przejście zablokowane przez gałęzie. Nie wchodź do wody! Pływające węże są bardzo niebezpieczne. Przejdź dalej skacząc z kamienia na kamień. Zobaczysz kolejną linę – złap ją! Zeskocz dopiero, jak zobaczysz następny kamień. Fioletowa roślinka jest krwiożercza, więc szybko ją omiń. Wdrap się na górę i idź dalej. Przed tobą bujają się dwie liny. Musisz przeskoczyć z jednej na drugą, w czasie gdy roślinki zajęte są pożeraniem latających zielonych pyłków. Jak tylko spadniesz na głowę potwora, zeskocz szybko na suchy ląd, bo inaczej źle się to dla ciebie skończy.

Przed sobą masz głębokie bagna, a nad sobą dwa latające cienie. Nie możesz z nimi walczyć, więc musisz się kryć. Ruszaj ostrożnie do przodu. Kiedy wejdziesz po pas w bagno, schowaj się pod wodę i nie wychodź, dopóki nie zaatakuje cię któryś z cieni. Od razu po tym ruszaj szybko dalej i w ten sam sposób unikaj kolejnych ataków z powietrza. Przejdź przez smugę światła – cienie porażone promieniami słonecznymi zginą. Wdrap się na górną półkę i idź w prawo. Skocz i zerwij wiszące, świecące na zielono zielsko. Idź dalej do jaskini. Poczekaj aż roślinka zje zielony pyłek. Wtedy szybko podejdź pod zieloną galaretkę i uderz w nią kilka razy. Wyleci z niej więcej pyłków. Wróć szybko do komnaty z lianą na ścianie i wdrap się na samą górę. Poczekaj, aż pierwsza roślinka złapie zielony pyłek i wtedy ruszaj. Przeskocz małą szczelinę w skale i biegnij śmiało dalej. Dojdziesz do przepaści, nad którą buja się lina. Jak tylko środkowa roślinka pożre pyłek, szybko złap linę i uciekaj w prawo. Po wyjściu z jaskini wdrap się na kamienie i zepchnij je – zablokowane przejście otworzy się, a ty udasz się na niespodziewaną przejażdżkę.

POZIOM 3 – MAGICZNE JEZIORO

Kiedy zawiśniesz na linie głową w dół, rozbujaj się tak, żeby złapać czarny kijek z lewej strony ekranu. Zablokujesz nim paszczę potwora z jeziora. Jak tylko wpadniesz do wody, płyń bez zatrzymywania do przodu, aż wyjdziesz na suchy ląd. Idź dalej. Wdrap się na drzewo jak najwyżej możesz. Złap za linę – otworzysz tym dopływ światła i zniszczysz cień, pomagając pewnemu Amigo, który znalazł się w kłopotach. W zamian twój nowy latający przyjaciel zabierze cię na "wycieczkę". Niestety Amigo nie jest zbyt silny. Kiedy cię upuści, szczęśliwie wpadniesz do wody – do Magicznego Jeziora. Jak tylko znajdziesz się pod powierzchnią, nurkuj prosto w dół. Zobaczysz bijący zielonym światłem kamień. Podpłyń tak blisko, żeby dosięgła cię jego moc. Od teraz posiadasz Super Moc (SM), która już niebawem bardzo się przyda. Płyń w prawo do wąskiego przesmyku i dalej na powierzchnię. Wyjdź na ląd. Użyj swej nowej Super Mocy (SM) i rozwal kamienny mur zagradzający przejście. Ruszaj dalej! Zobaczysz brązowe jajko, które w rzeczywistości jest nasieniem. Musisz je "wyhodować" używając SM. Na twoich oczach wyrośnie drzewko – wdrap się na nie. Idź w prawo. Zobaczysz następne nasionko. Kopnij je do wody, a ono samo przepłynie w prawo i zatrzyma się w miejscu, w którym trzeba je "wyhodować". Wdrap się po różowych występach skalnych na półkę nad wodą – nie próbuj tu pływać, gdyż w wodzie czają się dziwne, nieprzyjazne stworzenia. "Wyhoduj" nasionko używając SM i wskocz na jego gałęzie. Zeskocz w prawo do wody i... zanurkuj. Szybko przepłyń obok kulistej roślinki – uważaj, żeby cię nie wciągnęła – i płyń dalej korytarzem. Ostrożnie omijaj glony, które wycią-

gają w twoją stronę swoje zdradzieckie macki. Zaczerpnij powietrza. Mimo że starcza go na bardzo długo, bez nowych zapasów powietrza w płucach Andy w końcu utonie. Płyń dalej korytarzem. Musisz ominąć wszystkie trzy kuliste rośliny i wpłynąć w mały otwór w lewym dolnym rogu. Poruszaj się cały czas korytarzem, uważając na roślinkę z mackami. Gdy już przepłyniesz obok niej, trzymaj się górnej części korytarza. Omiń kulistą roślinkę i płyń dalej. Nie daj się złapać trzem następnym bulwom! Zanurkuj w dół i w lewo do groty, w której możesz zaczerpnąć powietrza. Wróć i płyń do góry. Szybko omiń roślinki z mackami i wynurz się na powierzchnię. Tym razem bulwa cię nie wsysa, wręcz przeciwnie!!! Dmuchając chce cię wepchnąć do paszczy krwiożerczej fioletowej roślinki. Aby temu zapobiec musisz płynąć jak najbliżej dna. Przepłyń przez macki nie zatrzymując się – tylko w ten sposób zdążysz! Wejdź na suchy ląd. Ruszaj naprzód! Użyj SM i zestrzel roślinkę naprzeciwko ciebie, po czym szybko wskocz na różowe występy skalne. Za pomocą SM ogłusz dwie rośliny na dole (nie można ich zabić) i zejdź szybko, zanim się ockną. Musisz też zabić wszystkie trzy robaczki, bo inaczej one zabiją ciebie. Zeskocz w lewo na dół. Nie wchodź do wody! Idź w lewo i zabij wszystkie cienie. Użyj SM do zniszczenia drzewka (chwilowo) i ogłusz roślinkę. Teraz "wyhoduj" nasionko i po jego gałęziach wdrap się szybko na górę. Idź w lewo i popchnij głaz. Gdy wpadnie do szczeliny, przeczołgaj się po nim. Zestrzel wszystkie trzy robaki (używając normalnej broni) i zejdź na dół po różowych występach. Wskocz do wody i płyń w prawo, aż przepchniesz kamień. Wracaj jak najszybciej do miejsca przy wodospadzie i tam wyjdź na ląd. Wejdź na górę, przeczołgaj się po kamieniu i zejdź na dół. Pamiętaj o ogłuszeniu roślinki (musisz to zrobić zanim zejdziesz z drzewka). Zniszcz drzewko za pomocą SM i kopnij nasionko w prawo do wody. Użyj na obu swojej SM i przeskocz z jednego drzewka na drugie. Ostrożnie zejdź. Zniszcz drzewko znajdujące się bliżej ciebie, a nasionko kopnij do wody. Kiedy oba ustawią się na zielonych wysepkach, znowu je "wyhoduj", używając SM. Po drzewkach przejdź dalej. Ogłusz roślinkę po lewej, wdrap się na górę (przy samej ścianie). Ogłusz ukrywającą się w prawym górnym rogu paszczę i ostrożnie wdrapuj się na górę. Teraz po kolei ogłuszaj roślinki za pomocą SM i posuwaj się w górę. Zestrzel cienie (nie musisz wszystkich) i uciekaj w lewo, a potem w górę.

Szybko biegnij w lewo, użyj SM na nasionku i wejdź na wyższą półkę. Stamtąd zestrzel wszystkie cienie i szybko biegnij w lewo. Nie walcz z resztą cieni – po prostu biegnij. Wdrap się na skałę i idź dalej. Wejdź na mostek. Znowu spotkasz swojego, niedawno poznanego, przyjaciela Amigo.

POZIOM 4 – ZACZAROWANA WYSPA

Na tym poziomie czeka cię nie lada wyczyn. Żeby przejść sam początek, musisz się szybko i sprawnie poruszać, unikając latających ognistych kul. Nad pociskami lecącymi ukośnie przeskakuj, a poziomych unikaj padając na ziemię. Zestrzel dwa latające cienie i biegnij w prawo. Wejdź na mostek i zabij wszystkie pełzające cienie. Latające stwory ciągle się pojawiają, więc nie dasz rady zniszczyć ich wszystkich. Unikaj ognistych kul!!! Jak tylko chata z lewej strony wybuchnie, biegnij w prawo, aż spadniesz z mostu. Szczęśliwym trafem Andy złapie się wiszących desek i nie spadnie w przepaść. Zestrzel latający cień i schodź w dół. Jak skończy się most, przeskocz w prawo na belki przymocowane do skalnej ściany i szybko idź dalej. Jeśli będziesz wystarczająco szybki, to nie musisz tracić czasu na zabijanie robaczków. Przeskocz szczelinę i idź dalej. Użyj SM do roztrzaskania białej gałęzi – jeżeli podejdziesz za blisko, jej cień zrzuci cię w przepaść. Wdrap się na półkę skalną i złap bujającą się linę. Jak tylko zeskoczysz, zabij najpierw cień z lewej, a później z prawej strony. Wejdź na górę. Zniszcz drzewko, kopnij nasionko w prawo i tam je "wyhoduj" używając SM. Wdrap się wyżej. Przeskocz na skałę i zanim ruszysz unieruchom cień gałęzi za pomocą SM – jeżeli tego nie zrobisz, zrzuci cię. Wspinaj się wyżej, unieruchom dwa kolejne cienie i idź ostrożnie do góry. Uważaj – zanim ruszysz dalej musisz zabić robaczki. Unieruchom cienie i powoli się wdrapuj. Na planszy z klatką dla skrzydlaczy zabij najpierw dwa robaczki, a dopiero potem idź dalej w lewo. Tu pozbądź się insektów i szybko przejdź dołem w lewo, omijając cienie gałęzi. Zejdź na dół na półkę skalną i podejdź ostrożnie do krawędzi na tyle blisko, żeby twój cień popchnął cień wiszącego głazu.

Kiedy pojawią się latające potworki, zestrzel je wszystkie i dopiero wtedy ruszaj do klatki, w której były zamknięte. Wejdź do niej i wdrapuj się ostrożnie wyżej. Uważaj na spadające głazy!!! Wspinaj się do góry, zestrzel trzy cienie I znów ruszaj wyżej. Nie zatrzymuj się! Jeżeli będziesz się poruszał bez przerwy, pająki cię nie dosięgną. Uciekaj w górę aż dojdziesz na sam szczyt.

POZIOM 5 – RZEKI OGNIA

Zeskocz ze słonecznika i przejdź kilka kroków w prawo. Zabij trzy cienie, które wyjdą z jaskini i idź dalej. Zestrzel cienie i ruszaj naprzód. Zabij kolejny cień, a następnie biegiem wróć do poprzedniej planszy. Nadepnij na szary kamień i szybko wracaj w prawo, zanim czarny głaz znowu się podniesie. Ostrożnie przeskocz lawę po małych wysepkach (uważaj, one szybko toną) i chwyć się skały. Przejdź dalej w lewo i zawróć górą w prawo. Tu czeka na ciebie pajączek spuszczający zielony trujący śluz. Nie możesz go dotknąć ani ręką, ani nogą, bo spadniesz do lawy. Zestrzel pająka i ostrożnie idź w prawo. Szybko zabij znajdujący się najbliżej ciebie cień i wskocz na jego półkę. Zabij cień na dole i przeskocz z powrotem na ścianę z lewej strony. Musisz szybko zestrzelić ostatni cień na górze, zanim ten spowoduje małe trzęsienie ziemi, które jednak jest na tyle silne, że strąci cię do lawy. Wdrap się na górę. Przeskocz nad półką na drugą stronę. Zestrzel latający cień i wskocz na półkę, nad którą latał. Idź w prawo i zabij wszystkie cienie. Wróć i dołem przejdź na następną planszę (uważaj na buchającą lawę). Idź w górę – zabij oba pająki i ruszaj dalej. Uważając na śluz pozbądź się trzech robali i pająków. Wejdź na samą górę I ruszaj w prawo. Zestrzel robaczka i złap się ściany. Dalej w prawo, zniszcz oba pająki i uważaj na lawę. Zabij pająka i latający cień. Idź dołem w prawo (uwaga na lawę!). Zeskocz na platformę z nasionkiem i kopnij je na drugą stronę skałki (w prawo). Zestrzel wszystkie nadlatujące cienie i wróć tą samą drogą. Wejdź na półkę skalną i przeskakuj ostrożnie w prawo. Wdrap się na drzewko i przejdź górą ekranu (po ścianie) – ostrożnie się wychyl, poczekaj aż dwie ogniste kule zostaną wystrzelone i szybko właź do góry. Jeżeli zrobisz to dostatecznie zwinnie, nie będziesz musiał zabijać latających cieni. Jak tylko wdrapiesz się na górę, biegnij co sił w nogach w prawo.

POZIOM 6 – PIECZARY ZAGŁADY

Musisz się bardzo spieszyć, żeby wyjść cało z tego poziomu. Przejdź szybko w prawo, zanim ruchome bloki skalne zmiażdżą cię na kwaśne jabłko. Wskocz do dziury i idź w prawo. Zjedziesz w dół. Szybko "wyhoduj" nasionko używając SM – w ten sposób unieruchomisz jeden ze skalnych bloków. Idź w prawo i wciśnij szary kamień – otworzy ci on przejście w planszy, na której wyrosło nasionko. Zeskocz na dół i ruszaj w prawo. Kopnij nasionko pod kamień, na którym jest cień i "wyhoduj" je. Zabij cień I przejdź dalej. Szybko strzelaj – masz do zabicia mnóstwo cieni! Wskocz w dziurę – zabij wszystkie cienie i przeczołgaj się w prawo. Czołgając się cały czas przejdź aż do nasionka. Roślinki nic ci nie zrobią, ale uważaj na ruchomy blok skalny. Przepchnij nasionko (nie wstając) w lewo pod nieruchomy blok skalny i "wyhoduj" je. Drzewko rosnąc podniesie blok uwalniając z głębin magiczną zieloną moc potrzebną mieszkańcom Zaczarowanej Wyspy do walki z ciemnymi mocami. Jak tylko Amigo postawi cię na ziemię, zacznij strzelać do latających cieni (uważaj na ogniste kule!). Musisz zabić wszystkie cienie – ale tym razem pomogą ci w tym przyjaciele.

POZIOM 7 – DO SIEDZIBY ZŁA

Uważaj na spadające głazy! Zabij cień i idź dalej. Zabij wszystkie cienie i wdrap się po łańcuchach w skale. Wskocz na półkę. Użyj SM, żeby otworzyć sobie wejście do jaskini. Ruszaj śmiało do środka. Zestrzel rycerza ciemności, a kiedy się rozmnoży na dwa kokony szybko je zniszcz używając SM. Jeżeli nie zrobisz tego szybko, będziesz miał dwóch rycerzy zamiast jednego. Wejdź na łańcuch – ostrożnie, żebyś nie spadł!!! Zestrzel latające cienie i ruszaj dalej (jeśli spadniesz zabij wszystkie cienie, rycerza ciemności oraz kokony i idź w prawo. Przeskocz dziurę w podłodze I idź dalej w prawo. Zabij cień, kopnij nasionko, "wyhoduj" je i wdrap się na górę. Za-

bij cień i idź w lewo). Zabij najpierw wszystkie cienie, a potem rycerzy i kokony. Idź naprzód. Zlikwiduj cień. Musisz przedostać się na drugą stronę opadających galaretek. Pod żadnym pozorem nie nadepnij na różową plamę, bo zostaniesz rozgnieciony! Musisz nad nią przeskoczyć. Zabij wszystkie cztery robaczki i zejdź na dół. Zlikwiduj cień, wciśnij różowy przycisk po prawej stronie i wejdź na półkę. Przejdź w lewo, szybko zabij cień i też wciśnij różowy przycisk. Wróć i zanim ruszysz dalej zabij z góry wszystkie cienie. Znów wciśnij przycisk i wejdź na górę. Uważaj na pająki i zielony śluz! Zlikwiduj je i ruszaj w lewo. Wróć aż do planszy z łańcuchem i tym razem z niego zeskocz. Zabij cienie, rycerza i kokony. Ruszaj w prawo, przeskocz szczelinę i wdepnij w różową plamę po prawej stronie na górze. Pojawią się nowe stopnie. Zejdź po nich na dół i po łańcuchach w lewo. Nadepnij najpierw na plamę po prawej stronie. Otworzy się przejście i wybiegnie mnóstwo cieni – musisz zniszczyć je wszystkie zanim nadepniesz na trzecią plamę. Zrób to – wybiegną dwaj rycerze (zniszcz ich i kokony). Idź w lewo i zejdź po drabinie. Wciśnij różowy przycisk i wracaj. Biegnij w prawo do drabinki i zejdź po niej na dół. Najpierw zestrzel rycerza i pozwól kokonom się rozmnożyć, gdyż są one wraz z rycerzami przynętą dla robaczków. Kiedy robaczki (których nie możesz zestrzelić) zajęte są konsumpcją, przejdź śmiało po łańcuchach w lewo. Wskocz na pojawiające się kamienie w kolejności: w lewo, w dół po prawej, na górę, na dół po lewej. Wejdź na półkę. Zabij latający cień i ruszaj dalej. Daj się złapać cieniom!!! Różowy nosacz (sługa Władcy Ciemności) uwięzi cię razem z psem w jaskini. Nie martw się, to jeszcze nie koniec!!! Użyj SM, żeby zrobić dziurę w suficie. Kiedy spadnie nasionko, zasadź je i wdrap się na górę. Wepchnij ogromny głaz do dziury, wciśnij różowy guzik i ruszaj w lewo. Zabij rycerza i pozwól mu się rozmnożyć – kokony będą przynętą dla robaczków, co pozwoli ci iść dalej. Nie możesz zabić robali!!! Kiedy te są zajęte kokonami, naciśnij przycisk na dole po lewej i wdrap się na górę. Idź dalej zabijając po drodze wszystkie napotkane cienie i rycerzy. Znowu wciśnij przycisk po lewej i wejdź na górę. Zeskocz na drewniany mostek. Nie możesz teraz nikogo zniszczyć, bo nie masz już mocy!!! Pozwól rycerzowi spalić mostek – sam jednak nie daj się spalić, przeskakując nad ognistą kulą. Jak tylko spadniesz, uciekaj w prawo. Biegnąc przeskocz nad pełzającym cieniem i wyhamuj przed łańcuchem. Przejdź ostrożnie na drugą stronę (nie zatrzymując się). Zeskocz na dół i przeczołgaj się korytarzem w lewo, uciekając przed cieniem. Naciśnij przycisk, przeskocz przez cień i jak najszybciej wracaj. Wdrap się po kamiennych schodkach na górę i biegnij w lewo dolną ścieżką. Przeskocz nad szczeliną, gdzie poprzednio był mostek i biegnij dalej, aż wpadniesz do dziury na końcu korytarza.

POZIOM 8 – SERCE CIEMNOŚCI

Spadniesz na potworka, który wcześniej zabrał ci broń. Teraz połknie i ciebie! Jak tylko znajdziesz się w jego brzuchu, zacznij strzelać. Rozerwiesz go od środka i tym sposobem się uwolnisz. Zestrzel te cienie i rycerzy, którzy zagradzają ci drogę naprzód. Ruszaj śmiało w prawo. Nadepnij na przycisk po prawej i wróć stając na wszystkich trzech przyciskach. Wdrap się na górę i nastąp na kolejny przycisk. Przeskocz na półkę w prawo, zabij cienie, rycerzy i ruszaj dalej. Znów zlikwiduj cienie i rycerza. Wdrap się na górę i w prawo – podejdź do stworka. Zamiast strzelać pogadaj z nim. Różowy sługa Władcy Ciemności ma zdradzieckie plany wobec swego mistrza i proponuje ci pewien układ. Musisz się na niego zgodzić – nie masz innego wyjścia! Idź w prawo, zgodnie z tym, co pokazuje nosacz. Twoim zadaniem jest znaleźć brakujące kawałki magicznego zielonego kamienia. Pierwszy fragment znajdziesz już na następnej planszy. Kopnij go lub, używając swej laserowej broni, przepchnij do planszy gdzie czeka nosacz. Jak widzisz, to nie wystarczy – idź więc szukać dalej. Wejdź po drabinie na górę. Idź w lewo – przeczołgaj się wąskim korytarzem – zabij pełzający w nim cień i pozostałe też. Wdrap się na górę – nadepnij na przycisk, szybko przeskocz przez dziurę i biegnij w prawo. Wdrap się wyżej – zabij cienie i nadepnij na przycisk po prawej. Przeskocz nad szczeliną i idź w lewo. Znajdziesz kolejny odłamek. Kopnij go w prawo – niech spadnie. Przejdź w prawo i stojąc na przycisku strzelaj w kryształ tak długo, aż zniknie z planszy. Zejdź po drabinie, przeczołgaj się korytarzem i pchając kryształ wracaj do nosacza. Niestety musisz wyruszyć jeszcze raz tą samą drogą. Za-

bij rycerzy, którzy pojawili się nie wiadomo skąd. Idź w lewo. Na dole po przyciskach pełza cień. Jeżeli nadepnie na któryś, to żelastwo znajdujące się nad nim opadnie. Musisz więc poruszać się szybciej od cienia. Ruszaj na górę i w prawo. Zniszcz rycerzy i wróć do poprzedniej planszy, po czym wejdź na górę i znów pozbądź się członków ciemnej armii. Nadepnij na przycisk po lewej i wejdź wyżej, zabijając po drodze rycerzy. Znów nadepnij na przycisk po lewej i idź w prawo. Nie podchodź pod żelastwo. Strzelaj do kryształu, aż znajdzie się na dźwigni i zejdź na dół. Laserem przepchnij kryształ na drugą dźwignię nie podchodząc pod żelastwo. Wejdź z powrotem na górę. Strzelaj do kryształu, aż wpadnie do dziury i wracaj na dół. Teraz tą samą drogą, co poprzednie, przetransportuj ten ostatni kawałek do różowego nosacza. Okazało się, że brakuje jeszcze malutkiego kawałka do skompletowania zielonego magicznego głazu. Tym razem ruszaj w lewo. Zabij obu rycerzy, zniszcz kokony i ruszaj dalej. Spadniesz do dziury. Zabij cienie. Nie dasz rady zabić tych na samym dole, więc musisz przez nie przeskoczyć prosto do szczeliny w ziemi. Zabij rycerzy i ruszaj naprzód. Zniszcz wszystkie cienie i wejdź na mostek. Kiedy ty będziesz zajęty rozprawianiem się z czarnymi potworkami, pojawi się Książę Ciemności we własnej osobie i zacznie do ciebie strzelać ognistymi kulami. Nadal zabijaj cienie, ale jak pojawią się owe kule przeskocz nad nimi wykonując podwójne salto. Jak tylko droga będzie wolna, ruszaj śmiało. Czeka cię ostatnie starcie z rycerzami, bandą cieni i samym Czarnym Władcą. Wymaga to nie lada zręczności i refleksu, ale jest możliwe!!! Po rozwaleniu wszystkich na drodze biegnij naprzód i... podnieś ostatni (tym razem już naprawdę ostatni) odłamek kryształu. Książę Ciemności (wykazujący niemałe podobieństwo do nauczyciela Andy'ego) został pokonany. Ty jednak masz jeszcze jedno małe zadanie. Kiedy znajdziesz się w jaskini pełnej groźnie patrzących czerwonych oczu, rozwal pojawiające się białe kreatury. Uważaj, żeby po zabiciu większych z nich nie przygniotła cię spadająca ręka. Jak rozprawisz się ze wszystkimi z lewej strony, pojawi się smuga światła. Okaże się, że jesteś w...

Nie, nie, nie!!! Tę zagadkę musisz odkryć sam!!!



W NASZEJ FIRMIE STAWIAMY NA ORYGINALNOŚĆ, DLATEGO W NAJNOWSZEJ STRZELANINIE NASZEJ PRODUKCJI GŁÓWNY BOHATER MA NIE JEDEN A DWA KARABINY!
BARDZO WAŻNA POSTAĆ W TYM INTERESIE...
QUEDZIU 18



Przyjaciele Czerwonego Barona

"Only the spirit of attack, born in a brave heart, will bring success to any fighter aircraft, no matter how highly developed it may be."
Adolf Galand

Czy dociekaliście kiedyś jakaż to siła pcha nas w wieku kilknastu miesięcy do stawiania pierwszych kroczków? Pomimo że zazwyczaj kończą się one, mniej lub bardziej widowiskowym upadkiem, próbujemy dalej. Zastanawiam się, czy podobne moce nie pchały również naprzód pionierów lotnictwa, kolei czy motoryzacji w ich działaniach. Droga wiodła przez setki kraks, kontuzji i wiele ofiar. Przekonać się o tym można oglądając stare filmy pokazujące pierwsze próby podrywania się ludzi w przestworza lub ruszenia z miejsca jakiegoś żelastwa na czterech kołach. Patrząc na tych fanatyków przypomina mi się pewne przysłowie mówiące "że prawdziwych pionierów poznać można po komarach na ustach i strzałach w d......okładnie tam". Chociaż nowe środki transportu powstawały dla wygody, sławy i pieniędzy, a kiedy zajęli się tym panowie w mundurach również do zabijania ludzi, nie mogę się jednak oprzeć wrażeniu, że najważniejsze w ich konstruowaniu były romantyczne marzenia ich twórców. Dla nich samolot, czy też aeroplan, nie był nieforemną bryłą próbującą wznieść się w powietrze, a lokomotywa wielką kupą stali z piecem na węgiel, który

był potencjalnym zagrożeniem dla okolicznych zabudowań. Wszystkie te wynalazki były biletem do "nowego lepszego świata". Zapytacie pewnie "no dobra facet, ale co to wszystko ma wspólnego z grami komputerowymi?" Otóż chyba coś tam ma. Czyż wśród tysięcy graczy nie znajdują się podobni fanatycy? Producenci oprogramowania serwują nam nowe gry będące lepszymi lub gorszymi symulatorami samolotów, czołgów, okrętów podwodnych czy też samochodów. Na razie nie zadbano tylko o tych, którzy ze stu metrów rozpoznają po hałasie (tzn. dochodzącym dźwięku) typ jadącego parowozu, ale oni mają za to symulatory stacji kolejowych. Gry komputerowe są dla nich takimi samymi "biletami do innego świata" jak dla pionierów ich wynalazki. Odpalają swoje komputerowe samochody, żeby "poczuć" taką ilość koni mechanicznych, której nie znajdą w swoim (lub rodziców) samochodzie i pomknąć autostradą ku słońcu. Podobnie jest z miłośnikami symulacji lotniczych, dla których realizacja marzeń o samodzielnym lataniu jest z wiadomych powodów raczej nieosiągalna. Dzięki grom komputerowym mogą wznieść się w wirtualne powietrze pilotując swoje ukochane samoloty. Kręcić akrobacje, "lecieć kilka godzin tylko po to aby wylądować" lub zetrzeć się w powietrznej walce. Dla nich właśnie przeznaczyliśmy ten dział. Znajdują się tu materiały "od maniaków dla maniaków (i nie tylko)". Dla "symulantów" przygotowaliśmy krótkie przewodniki po najbardziej znanych i spotykanych pod wirtualnym niebem, samolotów myśliwskich i ich uzbrojeniu oraz kilka ciekawych informacji o najnowszym amerykańskim samolocie F-22 Raptor. Miłośnicy szybkiej jazdy i pięknych samochodów znajdą dla siebie materiały do najnowszego NFSa o numerze 3. Na zakończenie przyszła mi do głowy taka myśl. Do kanonów piękna zalicza się trzy rzeczy: kobietę w tańcu, konia w galopie i statek pod pełnymi żaglami. Dodalibyśmy jeszcze do tego myśliwiec naddźwiękowy na dopalaczach..... eee, chyba już teraz trochę przesadziliśmy :-)



Rif, LMK i Youzi

BANDYCI NA SZÓSTEJ!

SAMOLOTY MYŚLIWSKIE MADE IN RUSSIA – krótki przewodnik

Kiedy mówi się o symulatorach na PeCety, jako pierwsze przychodzą do głowy symulatory samolotów wojskowych. Całkiem zresztą słusznie, bo powstało wiele związanych z nimi tytułów, które zafascynowały graczy. Pomimo wszystko jednak liczba fanów symulatorów nie jest zbyt duża. Dlaczego? Powodów jest na pewno bardzo dużo. Wielu potencjalnych graczy rezygnuje z symulatorów, ponieważ niezbyt dobrze zorientowani we współczesnej technice wojskowej gubią się po prostu w tych wszystkich Sidewinderach, Harpoonach i Flankerach. Mają trudności w rozróżnianiu samolotów i śmigłowców, nie wspominając o typach uzbrojenia i jego przeznaczeniu. Szczególnie duże problemy (i to nie tylko początkującym) sprawia sprzęt produkcji radzieckiej (teraz rosyjskiej). Pozbawiony nazw własnych (typu Eagle czy Sidewinder) jest łamigłówką niewiele mówiących (zwykłemu łamaczowi joysticka) literek i cyferek. Słyszę już "że przecież wszyscy wiedzą jak wygląda Mig-29 !" Jasne że tak, ale nie wszyscy wiedzą czego się należy spodziewać, gdy po drugiej stronie nieba pojawi się "jakaś tam wersja M". Podobnie jest z uzbrojeniem rakietowym. Ogólnie wiadomo jak wygląda Sidewinder i do czego służy, ale już gorzej jest z odpowiedzią na pytanie, co kryje się za wdzięczną nazwą R-3S albo H-31P. Dlatego też zdecydowałem się opisać podstawowe i najczęściej spotykane w symulatorach samoloty myśliwskie produkcji rosyjskiej oraz ich uzbrojenie rakietowe. Chciałbym jednak zaznaczyć, że nie chciałem przedstawiać pełnych monografii opisywanych konstrukcji! Zabrakłoby pewnie miejsca w całym Kompendium. W części WIRTUALNY MYŚLIWIEC znajdują się uwagi i sugestie dotyczące pojawienia się opisywanych maszyn w grach komputerowych. Uwagi te oparte są na moich doświadczeniach wyniesionych "z walk" w Hornet 3.0, Hornet Korea, F-16 (DI), Fighters Anthology, F-22 ADF, TAW, Israeli Air Forces i F-15. Mam nadzieję, że poniższy tekst pomoże "wystartować" i przetrwać początkującym fanom symulacji, a starym wyjadaczom odświeży trochę pamięć. Dobrych lotów!

MIG–21 (kod NATO "Fishbed")

Jednomiejscowy, jednosilnikowy, naddźwiękowy samolot myśliwski.

HISTORIA i ROZWÓJ

Pierwszy lot prototypu (E–4) nastąpił w 1956 roku, a do produkcji seryjnej samolot skierowano pod koniec 1958 roku. Otrzymał oznaczenie Mig–21. W ciągu prawie trzydziestu lat produkcji konstrukcja ta doczekała się wielu wersji rozwojowych. Jest to niewątpliwie najliczniej wyprodukowany samolot odrzutowy. W latach 1958–87 wytworzono zawrotną liczbę prawie 12 tysięcy egzemplarzy. Rozwój Miga–21 związany jest głównie z z kolejnymi unowocześnieniami systemów uzbrojenia I napędu.

Mig–21F /F–13 – wczesna wersja myśliwska, jeszcze bez radaru, mogąca działać tylko w dzień i przy dobrej pogodzie. Uzbrojona w dwa działka 30 mm lub działko i dwie rakiety R–13.

Mig–21PF/PFM – wersja myśliwska wyposażona w radar RP–21 Sapfir oraz mocniejsze silniki o zwiększonym ciągu.

Mig–21S i SM oraz **M i MF** (wersje eksportowe) – nowocześniejszy radar (RP–22 Sapfir–21), silnik R–13–300, zwiększony zapas paliwa oraz cztery węzły do podwieszania uzbrojenia (do tej pory były dwa).

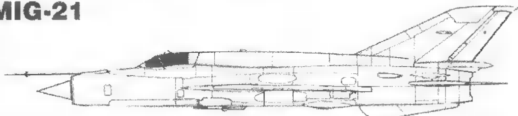
Mig–21bis – ostatnia, najnowocześniejsza (produkowana seryjnie) wersja dwudziestki jedynki. Powstała po doświadczeniach uzyskanych w czasie konfliktu w Wietnamie i na Bliskim Wschodzie. Posiada zmodernizowany system kierowania uzbrojeniem, przystosowany do rakiet R–13M, R–55 oraz R–60M, nową jednostkę napędową oraz zabudowany system bliskiej nawigacji i automatycznego sterowania.

Mig–21–93 – program modernizacyjny opracowany przez biuro MiG MAPO. Modernizacja przewiduje m.in. wymianę stacji radiolokacyjnej, wyposażenia kabiny i systemu kierowania uzbrojeniem. Zmodernizowany Mi–21 ma mieć możliwość przenoszenia najnowocześniejszego rosyjskiego uzbrojenia, w tym rakiet R–73, R–27 i R–77.

Mig–21 Lancer – modernizacja proponowana przez izraelską firmę Elbit. Program został zaakceptowany przez Rumunię. Obejmuje modernizację samolotów wersji MF i "bis". Występuje w dwóch odmianach: myśliwskiej i uderzeniowej. Różnią się one stacją radiolokacyjną i wyposażeniem. Zmodernizowane Migi mają przenosić rakiety R–3, R–6, R–73 oraz izraelskie Python–3, a także różne zestawy uzbrojenia do niszczenia celów naziemnych, w tym kierowane termowizyjnie i laserowo bomby Opher i Griffin.

UZBROJENIE (Mig–21bis)

Całkowita masa uzbrojenia, podwieszanego na czterech węzłach, wynosi 1000 kg. Wbudowane zostało działko 23 mm (GSz–23Ł). Do walki powietrznej samolot zabiera kombinację rakiet naprowadzanych na podczerwień (R–13M, R–60M) oraz naprowadzanych radiolokacyjnie (R–3R). Przeciwko celom naziemnym zabiera bomby, zestawy niekierowanych pocisków rakietowych oraz pociski CH–66.



ZASTOSOWANIE

Mig-21 wziął udział w większości współczesnych konfliktów zbrojnych. Od wojny wietnamskiej po Wojnę w Zatoce. Był (i wielu przypadkach jest nadal) na wyposażeniu ponad 30 (!) sił powietrznych świata, w tym również Polski. Głównym zadaniem Miga-21 jest zwalczanie samolotów przeciwnika nad polem walki oraz (ograniczone) wspieranie wojsk lądowych.

PODSTAWOWE DANE TECHNICZNE (MIG-21 bis)

długość: 15,7 m, rozpiętość: 7,1 m, wysokość: 4,1 m, masa maksymalna: 10400 kg, prędkość max: 2175 km/h, pułap praktyczny: 17500 m, zasięg maksymalny: 1470 km, rozbieg: 830 m, dobieg: 550m (ze spadochronem hamującym)

WIRTUALNY MYŚLIWIEC

Dwudziestka jedynka jest standardowym przeciwnikiem w większości symulatorów samolotów bojowych, bardzo niebezpiecznym w czasie wojny wietnamskiej czy konfliktów izraelsko-arabskich (1967-73). W "rękach" dobrego pilota potrafi być poważnym zagrożeniem dla Phantomów czy Mirage III. Mały przekrój czołowy samolotu daje wysoką odporność na atak (od czoła) rakietami naprowadzanymi radarem (np. Sparrow), a spory zapas ciągu pozwala na szybką zmianę wysokości i "oderwanie się" od przeciwnika. Słabością Miga 21 jest mała zwrotność w płaszczyźnie poziomej, co generalnie daje mu mniejsze szansę w walce "kołowej" np. z Mirage III. W symulatorach konfliktów współczesnych (lata 90.), kiedy musi stawić czoło myśliwcom nowej generacji (np. F-16), staje się już raczej łatwym celem. Główne jego słabości to niedostateczna zwrotność, słaby radar, niska odporność na zakłócenia elektroniczne (ECM) i mało skuteczne uzbrojenie rakietowe.

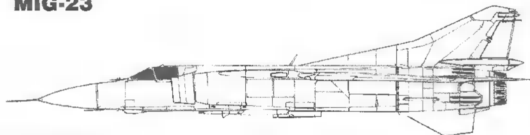
Mig-23 (kod NATO "Flogger")

Jednomiejscowy, jednosilnikowy, naddźwiękowy samolot myśliwski o zmiennej geometrii skrzydeł.

HISTORIA I ROZWÓJ

Prace nad nowym (po Migu 21) myśliwcem rozpoczęto już w 1961 roku. Jednak program budowy samolotu przyjęto do realizacji dopiero w 1965 roku. Równolegle rozpoczęto również prace nad nowym wyposażeniem i uzbrojeniem (rakieta powietrze-powietrze naprowadzana radarem R-23, powietrze-ziemia Ch-23, radar Sapfir-23, działko, silnik R-27). Pierwszy prototyp oblatano w 1967 roku. Z kilku propozycji konstrukcyjnych wybrano układ samolotu ze zmienną geometrią skrzydeł. Do produkcji i eksploatacji weszło kilka wersji dwudziestki trójki. Oto najważniejsze z nich.

Mig-23S – pierwsza wersja seryjna. Ze względu na usterki mechanizmu zmiany geometrii skrzydeł wyprodukowana w małej liczbie.



Mig–23UB – dwumiejscowa wersja szkolno–bojowa. Posiadała zmienioną, w stosunku do S, konstrukcję kadłuba.

Mig–23M – gruntownie poprawiona, wyposażona w nowy radar (R–23D3) oraz uzbrojenie (2 rakiety R–60 i 2 R–23). Posiadała większe zbiorniki paliwa i mocniejszy silnik.

Mig–23MF – odmiana eksportowa wersji M, jest m.in. na wyposażeniu lotnictwa polskiego.

Mig–23ML – wersja znacznie odchudzona (lżejsza o 1050 kg), mocniejszy silnik. Ulepszony system kierowania uzbrojeniem i radar. Modernizacja powstała w celu poprawienia możliwości bojowych w walce manewrowej.

Mig–23MLD – ostatnia wersja seryjna tego myśliwca. Kolejna modernizacja mająca na celu zwiększenie możliwości bojowych samolotu w czasie walki manewrowej. Zmodernizowano płatowiec, zwiększono zestaw zabieranego uzbrojenia o rakietę R–73.

Mig–23BN – wersja myśliwsko–bombowa przeznaczona do atakowania celów naziemnych. Samolot uległ gruntownej przebudowie. "Ścięto" przednią część kadłuba, opancerzono kabinę i usunięto radar. Zamiast niego wbudowano nowe systemy kierowania uzbrojenia (m.in. dalmierz laserowy) i wyposażenia nawigacyjnego. Zwiększono masę przenoszonego uzbrojenia do trzech ton oraz wbudowano nowy silnik R–29–300.

Mig–23BM – modernizacja wersji BN, oznaczona jako Mig–27. Uproszczono konstrukcje wlotów powietrza (zrezygnowano z regulacji) oraz dostosowano silnik do lotów na małej wysokości. Zmodernizowano również system nawigacyjno–celowniczy. Dwulufowe działko 23 mm zastąpiono sześciolufowym 30 milimetrowym. Zwiększono również (do 4 ton) masę przenoszonego uzbrojenia.

Mig–23BK (Mig–27K) – najbardziej zaawansowana modyfikacja tego samolotu. Polegała głównie na zainstalowaniu silniejszego komputera pokładowego (a właściwie maszyny liczącej) oraz modyfikacji systemu celowniczo–nawigacyjnego. Umożliwiło to przeprowadzanie samodzielnych ataków bombami naprowadzanymi laserowo (wcześniej cel musiał być oświetlany stacją zewnętrzną).

UZBROJENIE (Mig–23 MF)

Całkowita masa uzbrojenia, podwieszanego na dwóch węzłach pod nieruchomymi częściami płata i trzech pod kadłubem, wynosi 2000 kg. Typowe uzbrojenie "na przechwycenie" Miga–23 składa się z 2 R–23 i 4 R–60 na dwóch podwójnych węzłach podkadłubowych. Uzbrojenie stałe stanowi 23 mm działko GSz–23Ł umieszczone pod kadłubem.

ZASTOSOWANIE

Mig–23 wszedł na wyposażenie wielu sił powietrznych, m.in. państw Układu Warszawskiego, Iraku, Indii, Kuby, Libii, Syrii i oczywiście ZSRR. Mała ilość tych maszyn trafiła (głównie z Egiptu) do Chin i USA. Samolot, projektowany w podstawowej wersji jako myśliwiec przechwytujący, w większości krajów stanowił podstawowe wyposażenie pułków obrony powietrznej. Wziął udział w kilku konfliktach zbrojnych na Bliskim Wschodzie i w Afryce. Wersja BN i Mig–27 weszła na wyposażenie m.in. Czechosłowacji, Iraku oraz Indii. Obecnie Mig–23 nadal pełni służbę w wielu krajach, m.in. w Polsce, w 28 plm w Słupsku.

PODSTAWOWE DANE TECHNICZNE (MIG–23 MLD)

długość: 16,7 m, rozpiętość: 7,7/13,9 m, wysokość: 4,8 m, masa maksymalna: 17800 kg , prędkość max: 2500 km/h, pułap praktyczny: 18300 m, zasięg maksymalny: 2550 km, rozbieg: 500 m, dobieg: 750 m.

WIRTUALNY MYŚLIWIEC

Mig-23 Flogger, podobnie jak jego poprzednik, jest obecny w każdym "szanującym się" symulatorze. Jako przeciwnik nowoczesnych samolotów myśliwskich nie stanowi już dużego zagrożenia. Nie można go jednak lekceważyć. Korzystając ze swojej stosunkowo dużej prędkości potrafi bardzo szybko znaleźć się w zasięgu rażenia własnej broni i skutecznie zaatakować. W bliskiej walce manewrowej np. dla F-16 nie stanowi już zagrożenia, lecz pilotowi obładowanego bombami Phantoma czy nawet F-15E może zepsuć humor. W "myśliwskiej rodzinie" jest już raczej dziadkiem, ale niedoceniony potrafi być niebezpieczny.

Mig-25 (kod NATO Foxbat)

Jednomiejscowy, dwusilnikowy, naddźwiękowy samolot myśliwski.

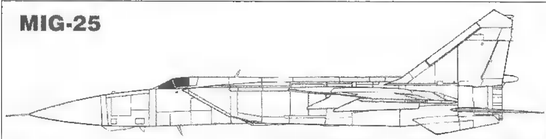
HISTORIA I ROZWÓJ

Samolot ten jest "dzieckiem" koncepcji "wyżej, szybciej, dalej". Kiedy w USA rozpoczął się projekt superszybkiego myśliwca YF-12 (później SR-71 Blackbird) i naddźwiękowego bombowca XB-70 Valkirie, w ZSRR jako przeciwwagę rozpoczęto konstruowanie superszybkiego wysokościowego myśliwca przechwytującego oraz jego wersji rozpoznawczej. Tradycyjnie również rozpoczęto prace nad nowym wyposażeniem i uzbrojeniem. W grudniu 1963 roku oblatano prototyp wersji rozpoznawczej ozn. E-155R-1, a pół roku później wersji myśliwskiej (E-155P-1). Tak to powstał najszybszy (produkowany seryjnie) samolot myśliwski świata, którego prędkość marszowa (u prawie wszystkich samolotów poddźwiękowa) wynosiła 2500 km/h a maksymalna 3000 km/h. Do służby pierwsze Migi-25 weszły w 1972 roku.

Mig-25P – pierwsza wersja seryjna, przeznaczona do zadań myśliwskich. Uzbrojona w cztery rakiety R-40 i wyposażona w radar Smiercz-A.

Mig-25R – pierwsza wersja rozpoznawcza wyposażona w zestaw aparatów fotograficznych i rozpoznania radiotechnicznego.

Mig-25RB – wersja rozpoznawczo-bombowa. Wyposażona (jako pierwszy samolot w ZSRR) w komputer pokładowy i system nawigacji bezwładnościowej. Ponadto wbudowano na niej system precyzyjnego bombardowania z automatycznym zrzutem bomb oraz stację zakłócającą środki obrony przeciwlotniczej. Misje rozpoznawcze realizował za pomocą trzech aparatów fotograficznych i wyposażenia radiotechnicznego. Uzbrojenie stanowiły bomby o o łącznej masie 4000 kg. Co ciekawe, bombardowanie przeprowadzano z wysokości 20 tysięcy metrów, przy prędkości ponaddźwiękowej. W ciągu wielu lat eksploatacji powstało kilka podwersji (modernizacji) samolotu RB. Najpierw RBN przystosowana do działania w nocy, następnie RBW z systemami rozpoznania radiacyjnego, RBK do szczegółowego rozpoznania radiotechnicznego oraz wyposażona w radar obserwacji bocznej wersja rozpoznania radiolokacyjnego RBS.



Mig–25PD – gruntownie zmodernizowana wersja myśliwska. Powstała po ucieczce radzieckiego pilota na Migu–25P do Japonii. Modernizacji (wymianie) poddano radar (na znacznie nowocześniejszy Sapfir–25), systemy uzbrojenia (rozszerzono o rakiety R–60 i nowe wersje R–40) oraz silnik. Do standardu PD zmodernizowano wkrótce wszystkie myśliwce wersji P.

Mig–25PU/RU – dwuosobowa wersja szkolno–bojowa.

Mig–25BM – specjalna wersja uderzeniowa przeznaczona do przełamywania obrony przeciwlotniczej przeciwnika. Wyposażona została w system przeciwradiolokacyjny Jaguar oraz systemy zakłócające. Uzbrojenie stanowiły cztery rakiety przeciwradiolokacyjne Ch–58 lub bomby.

UZBROJENIE

Mig–25 nie posiada stałego uzbrojenia strzeleckiego. W wersji myśliwskiej uzbrojenie przenoszone jest na czterech węzłach podskrzydłowych. W wersji P składało się ono z czterech rakiet R–40 w odmianach, a w wersji PD stanowiło cztery rakiety R–40D lub 2 R–40 i 4 R–60. Uderzeniowy Mig–25BM przenosił do dziesięciu bomb FAB–500T (cztery pod skrzydłami i sześć pod kadłubem) lub cztery pociski rakietowe Ch–58 albo jedną bombę jądrową.

ZASTOSOWANIE

Mig–25 wszedł na wyposażenie sił powietrznych ZSRR, Algierii, Bułgarii, Iraku, Indii, Syrii, Libii. Po rozpadzie ZSRR jest również na wyposażeniu lotnictwa Białorusi i Ukrainy.

PODSTAWOWE DANE TECHNICZNE (MIG–25 PD)

długość: 21,5 m, rozpiętość: 14 m, wysokość: 6,2 m, masa maksymalna: 41 000 kg , prędkość max: 3000 km/h, pułap praktyczny: 20700 m, zasięg maksymalny:1320 km, rozbieg:1200 m, dobieg: 900 m

WIRTUALNY MYŚLIWIEC

Mig–25 nie jest zbyt często spotykany w symulacjach komputerowych. Jest z pewnością jednym z trudniejszych do przechwycenia statków powietrznych. W związku z tym, że został w zasadzie skonstruowany do przechwytywania bombowców i samolotów rozpoznawczych, w walce z myśliwcami (szczególnie nowej generacji) jest bardzo nieskuteczny. Na średnim dystansie dosyć łatwy do zakłócenia, a w bliskiej walce manewrowej, ze względu na małą zwrotność i stosunkowo słabe uzbrojenie (R–60), łatwy do pokonania. Jednak dzięki swoim ogromnym silnikom i prędkości łatwo może wyrwać się z walki i umknąć.

Mig–29 (kod NATO "Fulcrum")

Jednomiejscowy, dwusilnikowy, naddźwiękowy samolot myśliwski.

HISTORIA I UZBROJENIE

W 1969 roku rozpisano w ZSRR konkurs na perspektywiczny myśliwiec frontowy mający stać się przeciwwagą dla amerykańskiego F–15. Ostatecznie zdecydowano, że równolegle rozwijane będą dwa projekty: ciężkiego myśliwca przewagi powietrznej w OKB Suchoja (T–10) oraz lekkiego myśliwca frontowego w OKB MiG. Tradycyjnie rozpoczęto również równoległe prace na radarami, silnikami i systemami kierowania uzbrojeniem dla tychże samolotów oraz nowym uzbrojeniem (rakiety R–27 i R–73). W wyniku prac (w OKB MiG)

powstał samolot o awangardowym (na ówczesne czasy) układzie integralnym (samolot wykonany w postaci jednej bryły, brak wyraźnego podziału pomiędzy kadłubem a skrzydłami) oraz skrzydłem pasmowym. Z powodu ograniczeń technicznych w nowym myśliwcu zastosowano jednak klasyczny (mechaniczny – wspomagany hydraulicznie) układ sterowania. Przemysł radziecki w owym czasie nie był w stanie zbudować tak zaawansowanych urządzeń o gabarytach pozwalających na zastosowanie w samolocie tej klasy. Nowy samolot otrzymał oznaczenie Mig–29 (9–12). Oblot prototypu nastąpił w 1977 roku, a produkcję seryjną rozpoczęto w 1982 roku. Pierwsze egzemplarze trafiły do wojska rok później. Choć produkcja wielkoseryjna (produkuje się już tylko na eksport) praktycznie została zakończona, samolot wciąż jest modernizowany.

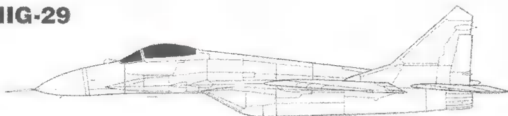
Mig–29 (9–12) – podstawowa wersja myśliwska. Wyposażona w radar S–29 Topaz (zasięg 70 km, w obserwacji przedniej półsfery i 30 km – tylnej, możliwość śledzenia dziesięciu celów i ataku jednego z nich), optoelektroniczny system celowania (zasięg 18) pozwalający śledzić cele bez używania radaru oraz nahełmowy system wskazywania celów pozwalający stosować rakiety na poczerwień. Uzbrojona w rakiety R–27 i R–60, a później dodatkowo R–60M i R–73.

Mig–29UB (9–51) – dwuosobowa wersja szkolna. Pozbawiona radaru i możliwości odpalania rakiet R–27.

Mig–29 (9–13) – zmodernizowana wersja myśliwska. Wyposażona w stację aktywnych zakłóceń elektronicznych (w pogrubionym garbie za kabiną pilota) i powiększony zapas paliwa.

Mig–29K (9–31) – wersja pokładowa zaprojektowana dla budowanego lotniskowca Admirał Kuzniecow. Posiada mocniejsze silniki (RD–33K) i radar N–010 Żuk. W celu operowania z pokładu lotniskowca zmodernizowano i wzmocniono konstrukcję samolotu. Wprowadzono składane skrzydła oraz (typowy dla samolotów pokładowych) hak do lądowania.

Mig–29SMT (9–17) – wychodząc naprzeciw zmieniającym się tendencjom we współczesnym lotnictwie wojskowym (stawianie na samoloty wielozadaniowe) oraz szukając nowych rynków zbytu, stworzono kilka projektów głębszej modernizacji samolotu. Najnowszą z nich jest Mig–29SMT. Jest to gruntownie zmodernizowana wersja wielozadaniowa. Modernizacja objęła system sterowania (wprowadzono system cyfrowy tzw. "fly by wire"), uzbrojenia, stację radiolokacyjną (N–010·Żuk – większy zasięg i odporność na zakłócenia, możliwość obserwacji ziemi i tworzenia mapy terenu oraz naprowadzania rakiet na więcej niż jeden cel), stację optoelektroniczną (zwiększony zasięg, kanał telewizyjny, możliwość wskazywania celów dla bomb i rakiet powietrze– ziemia naprowadzanych telewizyjnie lub laserowo) a także zespół napędowy (RD33M). Rozszerzono również arsenał przenoszonego uzbrojenia. Obejmuje on większość środków bojowych produkowanych w byłym ZSRR (do 5500 kg), w tym nowe rakiety R–77 i R–27RE. Zwiększono zapas paliwa. Gruntownej modernizacji (a właściwie wymianie) uległa również kabina pilota. Skala zmian jest tak duża, że wersja SMT jest w zasadzie zupełnie nowym samolotem (Mig–33?).



UZBROJENIE (Mig-29 (9-12))

Maksymalna masa uzbrojenia, podwieszanego na dziewięciu węzłach wynosi 2000 kg. Stałe uzbrojenie strzeleckie stanowi działko GSz-301 (30 mm, zapas 150 naboi). Do niszczenia celów powietrznych służą rakiety R-27R/T (max. dwie sztuki) oraz R-60M i R-73 (max. do sześciu sztuk). Do zwalczania celów naziemnych podwieszane mogą być bomby (do 500 kg), kasety bombowe oraz zestawy niekierowanych pocisków rakietowych.

PODSTAWOWE DANE TECHNICZNE

długość: 17,3 m, rozpiętość: 11,3 m, wysokość: 4,7 m, masa maksymalna: 18480 kg , prędkość max: 2400 km/h, pułap praktyczny: 17000 m, zasięg maksymalny: 2100 km, rozbieg: 550 m, dobieg: 660 m (ze spadochronem hamującym)

ZASTOSOWANIE

Mig-29 jest na wyposażeniu sił zbrojnych kilkunastu krajów w tym Syrii, Iranu, Iraku, Korei Północnej, Niemiec (odziedziczone po NRD), Malezji, Peru i oczywiście Rosji. Pewna ilość dwudziestek dziewiątek trafiła z Mołdawii również do USA. W 1991 roku Migi-29 wzięły udział w Wojnie w Zatoce bezskutecznie próbując oprzeć się lotnictwu sił sprzymierzonych.

WIRTUALNY MYŚLIWIEC

Z Migiem-29 można się spotkać chyba w każdym symulatorze nowoczesnego samolotu bojowego. Jest tak samo "popularny" jak Mig-21. Przeciwnik to już nie taki łatwy jak poprzednie, szczególnie kiedy startuje się do niego maszyną podobnej klasy. Dla supernowoczesnego F-22 zagrożenie to niewielkie, ale dla pilota F-16 może być to ostatnia walka powietrzna. Najważniejsze to nie dopuścić go do walki manewrowej, tylko unieszkodliwić w średnim dystansie, np. rakietą AMRAAM. Standardowy Mig-29 (żaden M lub SMT) w takim starciu może odpowiedzieć tylko dwiema rakietami R-27 – dobrymi, ale możliwymi do wymanewrowania. Dopuszczając go do walki manewrowej pamiętać należy, że "dwudziestka dziewiątka" jest znacznie zwrotniejsza niż jej poprzednicy, a uzbrojona w rakiety R-73 jest bardzo niebezpieczna.

SU-27 (kod NATO "Flanker")

Jednomiejscowy, dwusilnikowy, naddźwiękowy samolot myśliwski.

HISTORIA I ROZWÓJ

Samolot myśliwski Su-27 powstał w efekcie rozpisanego w 1969 roku programu "perspektywicznego myśliwca frontowego" znanego również jako "anty F-15".W 1971 roku na skutek zmiany koncepcji zaczęły powstawać dwa samoloty: lekki myśliwiec frontowy w biurze OKB MiG (Mig-29) i cięższy myśliwiec przewagi powietrznej w biurze OKB Suchoja. W 1977 roku wzbił się w powietrze pierwszy prototyp myśliwca ozn. T-10. Jednak nie spełniał on pokładanych oczekiwań i prace kontynuowano. Prototyp wersji seryjnej (T-10S) oblatano w 1981 roku. Rok później rozpoczęto produkcję seryjną, a pierwsze Su-27 zaczęły trafiać do jednostek wojskowych w 1984 roku. Su-27 jest samolotem zbudowanym w układzie integralnym, zastosowano w nim aktywny układ sterowania ("fly by wire") oraz nowoczesny system kierowania uzbrojeniem. System ten oparty jest na stacji radiolokacyjnej N-001 (zasięg celowania 170 km, możliwość śledzenia dziesięciu celów i ataku dwóch z nich) i optoelektronicznym układzie celowania, współpracującym z nahełmowym celownikiem oraz służącym do wykrywania, śledzenia celów w bliskiej odległości a także napro-

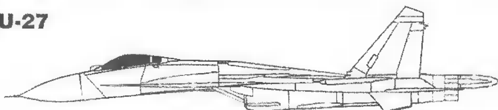
wadzania rakiet na podczerwień. Samolot Su-27 wciąż jest modernizowany i cały czas powstają jego nowe wersje.

Su-27 (S/P) – podstawowa wersja myśliwska, napędzana silnikami AL-31F, przeznaczona dla wojsk lotniczych (S) i obrony powietrznej (P). Uzbrojenie podwieszane na dziesięciu (!) węzłach obejmuje rakiety R-27, R-73, bomby lotnicze, zestawy niekierowanych pocisków rakietowych i działka.

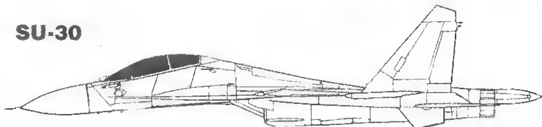
Su-27 UB – dwumiejscowa wersja szkolno-bojowa. Posiada takie same możliwości bojowe jak wersja jednomiejscowa. Zachowany został cały system uzbrojenia. Jednak na skutek zmian konstrukcyjnych spowodowanych "dołożeniem" miejsca dla drugiego pilota zwiększyła się waga samolotu, co wpłynęło ujemnie na jego osiągi.

Su-27PU (Su-30) – dwumiejscowa wersja myśliwska. Przerodziła się ona później w wersję myśliwsko-bombową (Su-30M). System uzbrojenia został rozbudowany o kierowane rakiety i bomby powietrze-ziemia. Posiada także instalację do tankowania w powietrzu. Z braku środków finansowych samolot nie znalazł zainteresowania w Rosji, zamiast tego podpisana została umowa o dostawach wersji Su30K do Indii. Docelowo wszystkie indyjskie myśliwce zostaną zmodernizowane do standardu MK. Najnowsza wersja Su-30MK posiadać będzie dodatkowe przednie usterzenie, silniki z wektorowanym ciągiem oraz przenosić będzie (na dwunastu węzłach) do ośmiu ton uzbrojenia.

SU-27



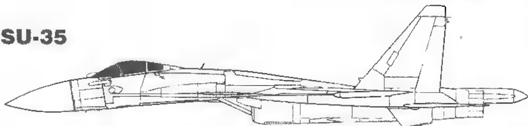
SU-30



SU-34



SU-35



Su-27K (Su-33) – wersja pokładowa zbudowana dla lotniskowca Admirał Kuzniecow. Modyfikacje polegają m.in. na dodaniu instalacji do tankowania w locie, przedniego usterzenia, haka, wzmocnieniu tylnej części, wprowadzeniu składanych skrzydeł oraz dodaniu systemu ułatwiającego lądowanie na pokładzie lotniskowca. Uzbrojenia analogiczne jak w Su27, rozszerzone o możliwość przenoszenia czterech rakiet Ch-51 i jednej ciężkiej rakiety Moskit.

Su-27IB (Su-34) – dwuosobowa wersja uderzeniowa (bombowa). W stosunku do Su-27 zmieniona została m.in. kabina (piloci siedzą obok siebie) i podwozie główne, przystosowane do startu z lotnisk gruntowych. Zainstalowano również standardowy, dla wszystkich nowych Su, system uzupełniania paliwa w locie. System uzbrojenia pozwala na przenoszenie prawie wszystkich, przeznaczonych dla tej klasy samolotów, środków bojowych produkowanych w Rosji. Su-34 ma zastąpić bombowce Su-24. Oprócz ataków na cele naziemne lub morskie samolot ten może również zwalczać samoloty przeciwnika, tak jak Su-27.

Su-27M (Su-35) – wersja wielozadaniowa. W stosunku do podstawowego Su-27 modernizacji uległ system aktywnego sterowania (elementy analogowe zastąpiono cyfrowymi), kabina – przystosowano ją do wykonywania długotrwałych lotów, oraz silniki (AL-35F). W samolocie zainstalowano dwie stacje radiolokacyjne: główną N-011 (w nosie samolotu) i dodatkową N-012, w gondoli pomiędzy silnikami, do obserwacji tylnej półsfery. System kierowania uzbrojeniem umożliwia przenoszenie najnowocześniejszych środków bojowych, np. rakiet R-77. W kolejnej modernizacji (Su-37) zastosowano m.in. silniki z wektorowanym ciągiem i kolejne unowocześnienia systemu sterowania, kierowania uzbrojenia i wyposażenia kabiny. W nowym myśliwcu, podobnie jak w Su-33, dodano przednie usterzenie poziome.

UZBROJENIE (Su-27)

Podstawowy Su-27 przeznaczony jest do zadań myśliwca przechwytującego. Jego podstawowym uzbrojeniem (oprócz stałego działka 30 mm GSz-301) są rakiety R-27 (różnych odmian) i R-73. Oprócz tego może przenosić klasyczne bomby lotnicze (do 500 kg), zestawy rakiet niekierowanych lub zasobniki z działkami. Całkowita masa uzbrojenia, przenoszonego na dwunastu węzłach, wynosi 4000 kg.

ZASTOSOWANIE

Najnowsze samoloty rodziny Su-27 wchodzą do uzbrojenia Rosji, Ukrainy, Białorusi, Chin (Su-27) oraz Indii (Su-30). Proponowane są również wielu innym państwom w Azji i na Bliskim Wschodzie.

PODSTAWOWE DANE TECHNICZNE (Su-27)

długość: 22 m, rozpiętość: 14,7 m, wysokość: 5,9 m, masa maksymalna: 33000 kg, prędkość max: 2500 km/h, pułap praktyczny: 17500 m, zasięg maksymalny: 2800 km, rozbieg: 700 m, dobieg: 700 m.

WIRTUALNY MYŚLIWIEC

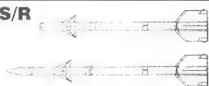
W zasadzie każdy nowy symulator współczesnego samolotu wojskowego może zafundować spotkanie z myśliwcem rodziny Su-27. Niewątpliwie jest to najniebezpieczniejszy przeciwnik z jakim można stanąć do walki. Bardzo zwrotny i wytrzymały – zdarza się, że potrafi "przyjąć" dwa AMRAAMy i jeszcze próbować walczyć. Uzbrojony w kilkanaście rakiet (do szesnastu), w tym bardzo niebezpieczne R-77 i R-73, może być zagrożeniem nawet dla F-22. Jeżeli jest to możliwe, należy unikać bezpośredniego z nim starcia. W przypadku nieuniknionej walki najlepiej unieszkodliwić (maksymalnie uszkodzić) w średnim dystansie. Chociaż jest znacznie większy od F-16 czy F-18, w walce manewrowej jest bardzo niebezpieczny.

UZBROJENIE LOTNICZE

KIEROWANE POCISKI RAKIETOWE POWIETRZE–POWIETRZE naprowadzane na podczerwień

R–3 (R–13) kod NATO AA–2 ATOLL

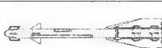
Rakieta R–3 powstała w 1960 roku jako kopia dostarczonej przez Chiny amerykańskiej rakiety AIM–9B Sidewinder. Została wyprodukowana w dużej ilości i w wielu wersjach rozwojowych. Ostatnią wersją była R–13M, produkowana na licencji w Chinach jako PL–2.



W latach siedemdziesiątych uznawano ją za rakietę skuteczną, jednak w dzisiejszych czasach jest już raczej archaiczna. Jej główną wadą jest słaba czułość głowicy i konieczność przeprowadzania ataku z tylnej półsfery oraz mała zwrotność. Masa głowicy bojowej wynosi 11,3 kg, a maksymalny zasięg rakiety (R–13M) 15 km. Dopuszczalne przeciążenie przy odpalaniu R–13M wynosi 3,7 g. Rakieta ta stanowi głównie uzbrojenie samolotów Mig–21 i wczesnych wersji Miga–23.

R–60 kod NATO AA–8 Aphid

Powstała w 1973 roku. Jest chyba najmniejszą rakietą kierowaną na świecie (2 m długości). Pierwsze wersje posiadały głowicę z optycznym zapalnikiem zbliżeniowym, co



wymuszało atak z tylnej półsfery. Zmodernizowana wersja R–60M posiadająca radiowy zapalnik zbliżeniowy pozwala na atak z każdego kierunku. Choć rakieta stworzona została do walki manewrowej, ze względu na małą głowicę bojową (3 kg), a związku z tym ograniczoną skuteczność, stanowi raczej uzupełnienie uzbrojenia samolotów myśliwskich (Mig–21,.Mig–23, Mig–29) i uzbrojenie obronne samolotów uderzeniowych i szturmowych (Su–24, Su–22, Su–25). Dopuszczalne przeciążenie przy odpalaniu R–60 wynosi 6 g.

R–73 kod NATO AA–11 Archer

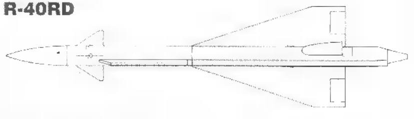
Najmłodsza z rakiet do walki manewrowej. Powstała w 1985 roku. Uznawana jest za jedną z najniebezpieczniejszych rakiet na świecie. Jest "odporna" na większość stoso-



wanych pułapek termicznych a konstrukcja w układzie kaczki z zastosowaniem sterów gazowych zapewnia jej wyjątkową zwrotność. Posiada radiowy lub laserowy zapalnik zbliżeniowy, ponad siedmiokilową głowicę bojową i zasięg 30 km. Wersja R–73E ma zwiększony zasięg (40 km) i czulszą głowicę. Dopuszczalne przeciążenie przy odpalaniu tej rakiety wynosi 10g. Może stanowić uzbrojenie w zasadzie wszystkich rosyjskich samolotów myśliwskich, od Miga–21 do Su–35.

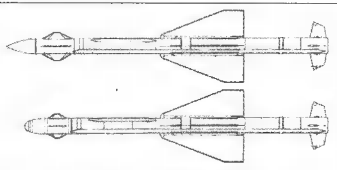
KIEROWANE POCISKI RAKIETOWE POWIETRZE–POWIETRZE naprowadzane radiolokacyjnie

R–40 kod NATO AA–6 Acrid



Rakieta ta powstała specjalnie dla myśliwca przechwytującego Mig–25P. Jest rakietą dużego zasięgu. Zbudowana została w układzie kaczki. Posiada radiowy zapalnik zbliżeniowy oraz odłamkową głowicę bojową. Produkowana była w dwóch podstawowych wariantach: naprowadzanej radiolokacyjnie R–40R i na podczerwień. Modernizacje obu rakiet (R–40RD i R–40TD) powstały wraz z modernizacją Miga–25. W nowych rakietach zwiększono czułość głowicy i odporność na zakłócenia, a także umożliwiono zwalczenie celów lecących na tle ziemi. Masa głowicy bojowej wynosi (R–40RD/TD) 38 kg, a maksymalny zasięg 80 km dla wersji RD i 25 km dla TD. Rakiety R–40, choć cały czas na uzbrojeniu samolotów Mig–25 i Mig–31, są już trochę przestarzałe i mogą nie spełniać warunków współczesnego pola walki.

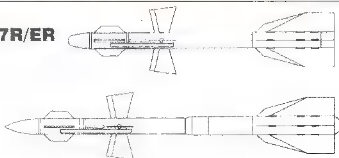
R–23/24 kod NATO AA–7 Apex



Powstała jako podstawowe uzbrojenie Miga–23. Jest rakietą średniego zasięgu. Produkowana w dwóch wersjach: naprowadzana radiolokacyjnie R–23R, umożliwiająca zwalczanie celów w każdych warunkach pogodowych i w każdym położeniu (także na tle ziemi) oraz naprowadzana na podczerwień R–23T umożliwiająca walkę w warunkach widoczności optycznej. Modernizacją R–23 jest rakieta R–24 (R/T). Posiada lepsze własności manewrowe, większy i skuteczniejszy ładunek bojowy oraz zwiększony zasięg. Masa głowicy bojowej wynosi 25 kg dla R–23 i 35 kg dla R–24. Zasięg maksymalny wynosi odpowiedni 20 km dla R–23T, 25 dla R–23R oraz 50 km dla R–24R. Dopuszczalne przeciążenie przy odpalaniu wynosi 4,5 g. Rakieta ta jest podstawowym uzbrojeniem samolotów Mig–23M/MF (R–23) i Mig–23ML/MLA/MLD (R–24).

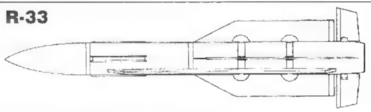
R–27 kod NATO AA–10 Alamo

Do produkcji seryjnej weszła w 1986 roku. Jest rakietą średniego zasięgu. Do dnia dzisiejszego powstała cała gama różnych wersji tej rakiety. Wariant podstawowy (głowica bojowa waży 39 kg), tradycyjnie składał się z 2 rakiet naprowadzanych radiolokacyjnie (R–27R –



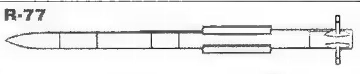
zasięg max. 70 km) i na podczerwień (R-27T - zasięg max. 20 km), naprowadzanych za pomocą optoelektronicznego systemu celowania. Następnie powstały, specjalnie dla Su-27, wersje o większym zasięgu maksymalnym R-27ER (120 km) i R-27ET (35 km). Kolejna modyfikacja to R-27EA, "energetyczna" wersja dużego zasięgu. Duża prędkość rakiety ma niwelować mniejszy (w stosunku do samolotów zachodnich) zasięg radarów i późniejsze odpalenie rakiety. Kolejne wersje to R-27P wyposażona w głowicę pasywną, naprowadzająca się na włączone stacje radiolokacyjne przeciwnika oraz R-27EM (zasięg do 170 km), specjalna wersja przeznaczona do atakowania celów lecących nisko nad powierzchnią morza. Wszystkie rakiety R-27 posiadają laserowy zapalnik zbliżeniowy i mogą niszczyć cele w każdych warunkach pogodowych i z każdego kierunku, również lecące na tle ziemi. Dopuszczalne przeciążenie przy odpalaniu R-27 wynosi 5 g. Rakieta ta jest podstawowym uzbrojeniem myśliwców Mig-29 i Su-27. Przewidywana jest również jako możliwe uzbrojenie dla modernizowanych Migów-21, 23 i 25.

R- 33 kod NATO AA-9 Amos



Rakieta ta powstała dla nowobudowanego myśliwca przechwytującego Mig-31. Jest rakietą dalekiego zasięgu z kombinowanym układem naprowadzania tzn. w pierwszej fazie lotu rakietą steruje autopilot, następnie włącza się półaktywny radiolokacyjny system naprowadzania. Głowica bojowa R-33 zawiera 43 kg ładunku wybuchowego, a zasięg rakiety wynosi 120 km. Rozwinięciem rakiet R-33 jest rakieta dalekiego zasięgu (do 400 km!) R-37. Ma ona wejść na uzbrojenie samolotów Mig-31M i Su-27M.

R-77 kod NATO AA-12 Ader



Rakieta ta powstała jako uzbrojenie dla najnowszych myśliwców Mig-29M i Su-27M. Przeznaczona jest do niszczenia samolotów przeciwnika w średnim dystansie. Dzięki kombinowanemu systemowi naprowadzania jest rakietą klasy "wystrzel i zapomnij" (fire and forget). W pierwszej fazie lotu rakieta naprowadzana jest przez autopilota z możliwością korekty przez system uzbrojenia samolotu, następnie przełącza się na aktywną głowicę radiolokacyjną. W sytuacji wystąpienia zakłóceń elektronicznych, z którymi system rakiety nie może sobie poradzić, głowica przełącza się w tryb pracy pasywnej i nakierowuje się na ich źródło. Istnieje również wersja z możliwością naprowadzania na podczerwień w ostatniej fazie lotu. R-77 posiada laserowy zapalnik zbliżeniowy oraz głowicę bojową (21 kg) wykonaną jako pakiet prętów

z ładunkami kumulacyjnym. Maksymalny zasięg rakiety wynosi 90 km. Rakieta może przechwytywać cele manewrujące z przeciążeniem do12 g. Wersją rozwojową rakiety ma być R–77PD, o zwiększonym zasięgu i masie startowej. Wszystkie parametry taktyczno–techniczne czynią ją, obok R–73, najniebezpieczniejszą rakietą produkcji rosyjskiej.

KIEROWANE POCISKI RAKIETOWE POWIETRZE – ZIEMIA/WODA

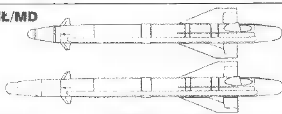
Ch–66 kod NATO AS–7 Kerry

Pierwszy pocisk o przeznaczeniu taktycznym. Kierowany był z pokładu nosiciela za pomocą wiązki radiolokacyjnej. Posiadał zapalnik uderzeniowy o działaniu natychmiastowym i przenosił kumulacyjno–odłamkowo–burzący ładunek (105 kg). Maksymalny zasięg pocisku wynosił 10 km. Podstawowym nosicielem CH–66 był Mig–21.

Ch–22 kod NATO AS–7 Kerry

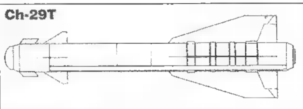
Bezpośrednia modernizacja Ch-66. Opracowano go dla Miga–23. Podobnie jak poprzednik, kierowany jest za pomocą aparatury sterującej z pokładu nosiciela. Przenosił głowicę bojową (108 kg) na dystans 10 km. Stanowił uzbrojenie samolotów Mig–23/27 i Su–20/22.

Ch–25 kod NATO AS–9 Karen



Powstał w połowie lat osiemdziesiątych. Skonstruowano wiele jego wersji. Różnią się one między sobą głównie sposobem naprowadzania. Z biegiem czasu każda z odmian doczekała się modernizacji (litera M w nazwie). W ten sposób powstał naprowadzany radiolokacyjnie Ch–25MR (116 kg ładunku), Ch–25MŁ z półaktywną głowicą laserową (136 kg), Ch–25MD z pasywną głowicą termowizyjną i naprowadzany telewizyjnie Ch–25MT . Powstała również specjalna wersja antyradarowa Ch–25MP (136 kg głowica, zasięg 40km). Pocisk Ch–25 przenosi ładunek o działaniu odłamkowo-burzącym. Maksymalny zasięg pocisku wynosi 10 km. Ch–25 są podstawowym uzbrojeniem rosyjskich samolotów szturmowych i uderzeniowych. Nowe odmiany (MR, MŁ) mają również wejść na uzbrojenie najnowszych wersji Miga-29 i Su–27.

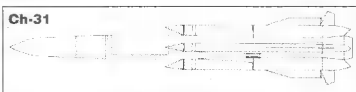
CH–29 kod NATO AS–14 Kedge



Pocisk przeznaczony do niszczenia bardzo wytrzymałych obiektów naziemnych. Przenosi ładunek (317 kg) o charakterze penetrującym i burząco–odłamkowym. Zapalnik poci-

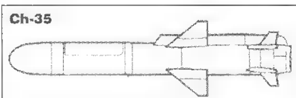
sku może być nastawiony na działanie natychmiastowe lub opóźnione. Dwie podstawowe wersje to naprowadzana wiązką lasera ChH-29L i układem optycznym (telewizyjnym) Ch-29T. Zasięg maksymalny pocisku wynosi 10 km. Stanowi on uzbrojenie m.in. samolotów Mig-27, Mig-29(K/M) oraz Su-27(K/M).

CH-31 kod [redacted] AS-17 Krypton



Pocisk dalekiego zasięgu. Występuje w dwóch odmianach podstawowych: przeciwokrętowej Ch-31A oraz przeciwradiolokacyjnej Ch-31P. Przenosi głowicę (90 kg) odłamkowo-burzącą. Zasięg maksymalny wynosi 200 km. Wersja przeciwradiolokacyjna wyposażona jest w szerokopasmową głowicę samonaprowadzającą z rozbudowanym systemem przeciwzakłóceniowym. Występuje w odmianach przeznaczonych do niszczenia stacji radiolokacyjnych (np. systemu Patriot) i samolotów wczesnego ostrzegania i dozoru radiolokacyjnego (AWACS). Ch-31 zdolna jest do ataku nawet po wyłączeniu się atakowanej stacji radarowej. Pocisk ten przeznaczony jest dla najnowszych rosyjskich samolotów bojowych.

Ch-35 [redacted] NATO AS-20-X



Rosyjski odpowiednik amerykańskiego AGM-84 Harpoon. Przeznaczony jest do niszczenia celów nawodnych na dystansie do 130 km. Występuje w dwóch odmianach. Naprowadzanie może odbywać się za pomocą aktywnej głowicy radiolokacyjanej lub telewizyjnej. Pierwsza faza lotu odbywa się za pomocą układu bezwładnościowego, przełączającego się w końcowej fazie ataku na układ samonaprowadzania. Ostatnia faza lotu odbywa się na wysokości 5-10 m, co czyni pocisk trudnym do wykrycia i zniszczenia. Przenosi głowicę ważącą 145 kg. Ch-35 ma wejść na uzbrojenie samolotów i śmigłowców najnowszej generacji.

Źródła:

Lotnictwo wojskowe Rosji tom 1, Piort Butowski, Lampart 1995.
Mig-23, Przegląd Konstrukcji Lotniczych nr 9, Altair 1992.
Mig-21, Przegląd Konstrukcji Lotniczych nr 25, Altair 1995.
Uzbrojenie lotnicze - wschód, Przegląd Konstrukcji Lotniczych nr 15, Altair 1993.
Rosjanie w Farnborough, Piotr Butowski, NTW nr 11/98.
Rumuński Mig-21 Lancer, Tomasz Szulc, NTW nr 11/98.
Rosyjskie rakiety kierowane klasy powietrze-powietrze, Piotr Butowski, NTW nr 1/2-3/4/ 94.
Rakiety przeciwradiolokacyjne - wschód, Krzysztof Niepoń, NTW nr 7/96.
Generacja "cztery i pół", Piotr Butowski, NTW nr 8/96.
Rosyjskie prezentacje, Jefim Gordon, Skrzydlata Polska 9/98.
Mig-29. Najlepszy samolot myśliwski świata?, J. Gruszyński, E.F Rybak, Lotnictwo Wojskowe nr 1/2/98.
oraz niezmierzone otchłanie Internetu

F-22 RAPTOR

Skomputeryzowany drapieżnik

4 listopada 1974 roku 555 Taktycznemu Dywizjonowi Szkolnemu został przekazany pierwszy seryjny egzemplarz samolotu myśliwskiego F–15A EAGLE. Był to pierwszy samolot przewagi powietrznej, który trafił do jednostki liniowej. Miało to miejsce dwadzieścia cztery lata temu. Obecnie kończone są prace badawcze nad następcą F–15, samolotem F–22 RAPTOR. Ma on wejść do służby około 2005 roku, czyli ponad trzydzieści lat po swoim poprzedniku. Trzydzieści lat to technologiczna epoka – oba samoloty dzieli przepaść. W tym czasie zostały również znacznie rozwinięte i zmienione koncepcje walki powietrznej oraz prowadzenia wojny. Zmieniły się również zagrożenia, z jakimi trzeba się będzie liczyć w najbliższej przyszłości.

Początki

Kilka lat po wprowadzeniu do służby F–15 EAGLE, pod koniec lat siedemdziesiątych, dowództwo USAF zaczęło myśleć o nowym samolocie bojowym, mającym w przyszłości zastąpić F–15. Powstały w ten sposób podwaliny programu ATF (Advanced Tactical Fighter), mającego w pierwszej fazie doprowadzić do opracowania założeń projektu nowego samolotu. Realizacja programu zaczęła się od zaangażowania pod koniec 1981 roku największych przedstawicieli przemysłu lotniczego do prac nad wstępnymi założeniami. W 1983 USAF otworzył biuro programu ATF i rozpoczął pierwszą fazę projektu, w którym



wzięły udział wszystkie liczące się wówczas amerykańskie firmy lotnicze. Na przełomie 1984 i 85 roku była gotowa koncepcja. Natomiast pod koniec 1985 roku USAF oficjalnie poprosił firmy biorące udział w projekcie o złożenie propozycji projektowych. Rok później ogłoszono, że wygrały konstrukcje zgłoszone przez firmę Lockheed i firmę Northrop. Firmy te otrzymały od Sił Powietrznych USA kontrakt na opracowanie i zbudowanie dwóch prototypów projektowanych samolotów.

Aby osiągnąć swój cel firma Lockheed razem z firmami Boeing i General Dynamics utworzyły spółkę i podzieliły między siebie opracowanie konstrukcji samolotu, któremu oficjalnie nadano oznaczenie YF-22. Konkurencyjny zespół, w skład którego wchodziły firmy Northrop i McDonnel Douglas opracowywały samolot YF-23.

Prototyp YF-23 był gotowy jako pierwszy. Jego dziewiczy lot odbył się 27 sierpnia 1990 roku. W czasie czwartego lotu tego samolotu, 14 września, dokonano pierwszego tankowania w powietrzu.

Z pewnym opóźnieniem odbył się pierwszy lot YF-22. Miało to miejsce 29 września 1990 roku w Palmdale. Lot był jednak bardzo krótki, trwał tylko 18 minut ze względu na trudności z uruchomieniem systemu telemetrycznego podczas startu.

Próby prototypów w locie odbywały się w Bazie Edwards w Kalifornii i trwały do końca roku 1990. W ich czasie cztery testowane samoloty wykonały ponad 120 lotów, w trakcie których sprawdzono osiągi samolotów, ich własności eksploatacyjne, funkcjonowanie awioniki oraz przeprowadzono kilka lotów symulujących zadania bojowe. 23 kwietnia 1991 roku USAF ogłosił zwycięzcę. Został nim samolot YF-22 zbudowany przez firmy Lockheed, Boeing i General Dynamics.

W ten sposób zwycięski zespół otrzymał kontrakt na budowę dziewięciu egzemplarzy samolotu jednomiejscowego, dwóch egzemplarzy F-22 w wersji dwuosobowej i dwóch płatowców do przeprowadzenia statycznych i zmęczeniowych prób naziemnych.

W 1991 zaszły jeszcze dwa ważne wydarzenia. Lockheed odkupił od firmy General Dynamics dział zajmujący się budową samolotów i stał się posiadaczem ponad 60% udziałów w programie F-22 oraz stał się producentem samolotu F-16 Fighting Falcon. Nieco później nastąpiło połączenie firm Martin Marietta i Lockheed, tworzących od tej chwili wielki koncern lotniczy Lockheed-Martin.

Podczas prac nad projektem samolotu zespół konstrukcyjny rozszerzył możliwości bojowe F-22. Ma on bowiem wykonywać, oprócz typowych zadań myśliwca, także ataki na cele naziemne za pomocą bomb kierowanych. W chwili obecnej wiadomo, że będą to opracowywane właśnie bomby GBU-32 JDAM.

Budowę pierwszego egzemplarza F-22 rozpoczęto w grudniu 1993, a ukończono na początku 1997 roku. Dokładnie 9 kwietnia 1997 odbył się "rollout" (odpowiednik wodowania) pierwszego seryjnego samolotu myśliwskiego F-22 Raptor. Z kolei oblot maszyny odbył się 7 września 1997.

Przez najbliższych kilka lat odbywać się będą próby pierwszych egzemplarzy samolotu. Mają one służyć dopracowaniu poszczególnych elementów samolotu, przygotowaniu i integracji awioniki, doskonaleniu i testowaniu oprogramowania komputerów pokładowych i instalacji elementów uzbrojenia. Wedle ostatnich ocen pierwsze egzemplarze F-22 trafić mają do odbiorcy, czyli do USAF, w 2005 roku.

Drapieżnik

Tak jak F-15 trzydzieści lat temu był czymś całkowicie nowym i wyprzedzającym ówczesne wyobrażenie o samolocie myśliwskim, tak F-22 w chwili obecnej wydaje się w sposób zdecydowany przerastać potencjalnych przeciwników.

Przewaga Raptora wynika z kilku czynników. Jest to samolot klasy "stealth", czyli o obniżonej wykrywalności. F–22 jest w stanie osiągać prędkość naddźwiękową bez używania dopalacza i przez dłuższy czas utrzymywać ją przy umiarkowanym zużyciu paliwa. Zastosowana w nim awionika została również podporządkowana obniżonej wykrywalności. Raptor może bezpieczniej podchodzić do instalacji naziemnych przeciwnika i dokonać skutecznego ataku. Wysoka prędkość przelotowa i niska emisja w zakresie podczerwieni i fal radiowych zmniejsza prawdopodobieństwo wykrycia i obniża skuteczność potencjalnego ataku obrony przeciwlotniczej, dając mniej czasu na reakcję obsługi urządzeń naziemnych. Dzięki zaawansowanemu systemowi nawigacji i ostrzegania przed zagrożeniami, współpracującemu z systemami AWACS i JSTARS, pilotowi łatwiej jest omijać zagrożenia i tak dobrać trasę przelotu, aby zdradzić swoją obecność dopiero w ostatniej chwili, nie dając przeciwnikowi żadnych szans obrony. Po przeprowadzonym ataku łatwiej też będzie pilotowi F–22 "zniknąć" z pola widzenia radarów przeciwnika i bezpiecznie wrócić na własne lotnisko. F–22 ma dzięki tym wszystkim właściwościom większe szanse przetrwania podczas wykonywania zadań uderzeniowych za linią frontu niż jego poprzednik.

Wspomniane wyżej właściwości samolotu są równie ważne przy wykonywaniu zadań częściej kojarzonych z myśliwcem. W amerykańskiej doktrynie walki powietrznej już dawno wyeliminowano "wspaniałe pojedynki podniebnych rycerzy". Na współczesnym polu walki nie ma miejsca na sentymenty. Przeciwnik musi być wyeliminowany jak najszybciej, przy jak najmniejszym zaangażowaniu w walkę własnych środków bojowych. W walce powietrznej oznacza to, że należy atakować samoloty przeciwnika jeszcze w średnim dystansie, nie pozwalając na walkę manewrową. F–22 jest całkowicie podporządkowany takiemu sposobowi prowadzenia walki. Grupa samolotów F–22 we współpracy z samolotami AWACS będzie niezwykle groźnym przeciwnikiem. Pomijając możliwości pojedynczego samolotu, w tym przypadku walkę toczy się z całym systemem, a nie z samotnym myśliwym. Dzięki wymianie danych pomiędzy komputerami pokładowymi samolotów wchodzących w skład zespołu bojowego, można zastosować całkowicie nową taktykę walki. Część samolotów z grupy może pozostać w ukryciu, nie używając własnych radarów i trzymając się z tyłu. W czasie gdy pozostałe samoloty zajmują uwagę przeciwnika, przygotowują się one do przeprowadzenia ataku rakietami średniego zasięgu w oparciu o dane z systemów pokładowych "przynęt" lub samolotu AWACS. Rakiety wystrzelone z F–22 będą osiągały swój cel jeszcze zanim przeciwnik sam będzie gotowy do walki. Piloci zaatakowanych samolotów mogą nawet nie wiedzieć co się stało.

W utrzymaniu przewagi powietrznej pilotom F–22 pomagać będzie ciągła wymiana danych o sytuacji taktycznej. Odpowiedzialny za to jest system komputerowy składający się z dwóch procesorów danych. Przetwarzają one wstępnie informacje napływające z zewnętrznych źródeł danych (z innych samolotów) i z własnego radaru (Grumman/Texas Instruments AN/APG–77), a do pilota docierają tylko niezbędne dane. Wypracowane przez komputer informacje wyświetlone są na umieszczonych w kokpicie kolorowych monitorach, w sposób pozwalający na bardzo łatwą ich interpretację. Wszystko po to, aby zmniejszyć obciążenie pilota i pozwolić mu skupić się na prowadzeniu walki.

F–22 podporządkowuje się w ten sposób wprowadzanej od pewnego czasu zasadzie "pierwszy widzę – pierwszy strzelam – pierwszy zabijam", która jest konsekwencją obecnej doktryny prowadzenia walki. Oczywiście cały czas mowa jest o teoretycznych możliwościach samolotu. Na sprawdzenie teorii w praktyce przyjdzie jeszcze trochę poczekać.

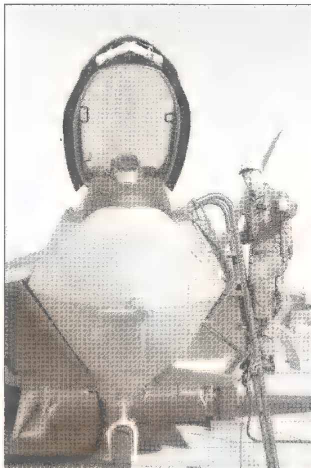
Pazurki

W kadłubie samolotu znajdują się cztery komory, w których przenoszone mogą być pociski rakietowe lub bomby. Umieszczenie uzbrojenia wewnątrz kadłuba podyktowane jest wymogami obniżenia wykrywalności. Ogranicza to niestety ilość uzbrojenia jakie może być zabrane przez samolot. W komorach umieszczonych po bokach samolotu przenoszone mogą być tylko pociski AIM-9M Sidewinder. W głównej komorze znajdującej się w centralnej części kadłuba umieścić można sześć pocisków AIM-120C AMRAAM. W wariancie uderzeniowym F-22 przenosi dwie bomby precyzyjnego rażenia w centralnej komorze GBU-32 JDAM i dwa pociski rakietowe AIM-120C. Gdy wymóg niskiej wykrywalności nie jest istotny dla wykonania zadania, można jeszcze podwiesić pod skrzydła F-22 dodatkowe pociski AIM-120C AMRAAM lub zbiorniki paliwa. Uzbrojenie uzupełnia sześciolufowe działko 20mm M61A2 Vulcan z zapasem 480 nabojów. W czasie lotu wszystkie elementy uzbrojenia są zasłonięte pokrywami.

F-22 wyposażony jest w dwa silniki firmy Pratt & Whitney F-119-PW-100. Posiadają one dysze umożliwiające kierowanie wektorem ciągu w górę lub w dół o 20°, co w znaczący sposób wpływa na zwrotność samolotu. Silniki mają ciąg 156 kN każdy. Umożliwia to F-22 osiągnięcie prędkości 1,6 Ma bez potrzeby użycia dopalacza. Dzięki temu zmniejsza się ślad termiczny i pozostawia pilotowi do dyspozycji znaczny zapas mocy. Dzięki silnikom F-119 Raptor może przez dłuższy czas odbywać lot z prędkością naddźwiękową bez nadmiernego zużycia paliwa, co bezpośrednio wpływa na zasięg lotu. F-22 zabiera w wewnętrznych zbiornikach 9978 kg paliwa, co umożliwia mu działanie w promieniu ponad 1400 km.

Przyszłość

F-22 Raptor robi niesamowite wrażenie. Wydaje się, że wcześniej wprowadzane samoloty myśliwskie nie były aż tak skomplikowane. Drugim wrażeniem jest, że F-22 to latający komputer. Trochę w tym chyba prawdy. Pilotując tak skomplikowany komputer, znaczy samolot, trudno chyba będzie dostrzec prostą przyjemność latania. Na razie jednak przekonać się o tym może zaledwie garstka pilotów.



F-22 pokazuje, w jakim kierunku najprawdopodobniej pójdzie rozwój samolotów bojowych. Pewny jest już rozwój broni precyzyjnych i tzw. inteligentnych. Za ich pomocą można dokonać, bez potrzeby powodowania zbędnych zniszczeń, precyzyjnych ataków na obiekty nieprzyjaciela ważne dla jego zdolności bojowej. Czyżby wojna miała stać się bardziej humanitarna? Być może. Jednak zawsze będzie to wojna.

NEED FOR SPEED 3

HOT PURSUIT

Szybkie samochody, kolorowe zakręcone trasy, ekscytujące pościgi, to wszystko czego pragną fani serii NEED FOR SPEED. Od paru miesięcy pasjonują się oni trzecią częścią HOT PURSUIT i zapewne znają już wszystko na wylot. Niniejszy opis jest skierowany bardziej do początkujących graczy, a więc zawarto w nim opcje, porównania wozów i popularne cheaty.

1. TRYBY GRY

1.1 SINGLE PLAYER

Pojedynczy wyścig na dowolnej dostępnej trasie. Pozwala na poznanie aren przyszłych zmagań i szybkie testy samochodów oraz ich zmienionych parametrów. Można dowolnie ingerować w liczbę okrążeń, ustawień trasy i warunków pogodowych.

1.2 TOURNAMENT

Tryb turniejowy. Polega on na rozegraniu wyścigów na wszystkich ośmiu trasach. Każde miejsce, które zajmie gracz jest punktowane.

Punktacja:
1 miejsce – 30 punktów
2 miejsce – 25 punktów
3 miejsce – 20 punktów
4 miejsce – 16 punktów
5 miejsce – 12 punktów
6 miejsce – 8 punktów
7 miejsce – 4 punktów
8 miejsce – 0 punktów

Za zwycięstwo na poziomie trudności Beginner otrzymuje się możliwość jazdy Jaguarem XJR–15, a na poziomie Expert dodatkowo dochodzi jeszcze Mercedes CLK–GTR.

1.3 HOT PURSUIT

Składa się z dwóch trybów. Pierwszy z nich to wyścig pomiędzy dwoma samochodami na poszczególnych trasach. W przypadku przekroczenia dopuszczalnej prędkości w pościg ruszają wozy policyjne, które próbują zatrzymać uciekające auto. Policja może ustawiać na jezdni pasy z kolcami w celu przebicia uciekinierowi opon w samochodzie. W drugim trybie role się odwracają. Gracz ma za zadanie zatrzymać, w podobny sposób jak to czyniła poprzednio drogówka, wszystkie przekraczające prędkość pojazdy. Uniknięcie aresztowania na wszystkich torach premiowane jest dostępem do wozu Pursuit El Nino, natomiast za aresztowanie wszystkich kierowców na każdej z tras, otrzymuje się Pursuit Diablo SV.

1.4 KNOCKOUT

Zgodnie z nazwą ostatni kierowca odpada na każdej z siedmiu tras. W trybie Beginner można zdobyć samochód El Nino, a w trybie Expert uzyskuje się dostęp do trasy Empire City.

2. TRASY

Od początku gry dostępne jest 8 tras. Za zwycięstwo w trybie KNOCKOUT na poziomie Expert otrzymuje się możliwość jazdy na dodatkowym torze.

HOMETOWN (Beginner) 3.6 mili

Jesienne plenery i szeroka, prosta trasa, bardzo dobra do testowania wozów i ich parametrów. Początkujący kierowcy mogą się sporo na niej nauczyć. Jedyny problem techniczny to ostry zakręt w miasteczku. Odpowiednio przejechany daje kilka cennych sekund przewagi.

REDROCK RIDGE (Beginner) 5.4 mili

Witamy na meksykańskich bezdrożach. Trasa nie jest zbyt wymagająca. Należy uważać na ostry zakręt w lewo umieszczony mniej więcej w połowie okrążenia. Pokonuje się go na dość mocno zredukowanej prędkości. Większa niż zwykle uwaga przyda się podczas przejazdu przez tunel wyryty w skale.

ATLANTICA (Beginner) 4.9 mili

Jedna z najlepszych tras. Umieszczona w futurystycznym mieście dostarcza bardzo dużo emocji.

ROCKY PASS (Beginner) 5.5 mili

Kolejny tor z kategorii Beginner, ale posiadający wiele zakrętów o średnim współczynniku trudności.

COUNTRY WOODS (Expert) 5.2 mili

Z tej trasy bije najprawdziwsza zima. Szkoda tylko, że nie ma to absolutnie żadnego wpływu na zachowanie się prowadzonego samochodu. Prawidłowe pokonanie umieszczonych na trasie kilku krótkich i zarazem ostrych zakrętów należy do jednych z najtrudniejszych elementów gry.

LOST CANYON (Expert) 6.3 mili

Powrót do Meksyku. Niezbyt trudna trasa pozwalająca rozwinąć skrzydła lubiącym poszaleć kierowcom. Początek każdego okrążenia jest taki sam jak w Redrock Ridge.



AQUATICA (Expert) 5.3 mili

Bardzo kolorowa trasa z umieszczonym na wodzie, jako dodatkowa atrakcja, Titanicem.

SUMMIT (Expert) 6.4 mili

Kolejny raz zimowa sceneria i bardzo ciekawy najdłuższy tor. Początkowe łatwe zakręty doprowadzają w końcu do niezwykle szybkich i efektownych zjazdów. Pod koniec okrążenia znajduje się w miasteczku kilka nieprzyjemnych, ostrych zakrętów.

EMPIRE CITY (Expert) 4.6 mili

Dodatkowa trasa posiadająca wiele skrótów. Atrakcją jest zakręt o 180 stopni.

3. SAMOCHODY

Stanowią esencję gry. ELECTRONIC ARTS wydaje góry pieniędzy by gracze mogli wsiąść w najlepsze, najszybsze i najdroższe maszyny dostępne na rynku. Oto i one:

Symbole: Acc – przyspieszenie, Spd – prędkość maksymalna, Brk – hamulce, Hnd – sterowność, Ovr – ocena ogólna (Skala 1–15)

98 Indy 500 Pace Car Acc 8 Spd 10 Brk 9 Hnd 9 Ovr 9
Dość zbalansowany samochód dla każdego

Aston Martin DB7 Acc 7 Spd 8 Brk 7 Hnd 7 Ovr 7
Jego parametry pozostawiają wiele do życzenia.

Jaguar XK8 Acc 6 Spd 7 Brk 8 Hnd 10 Ovr 8
Nie umywa się do innej wersji Jaguara, którą można szaleć w grze

Mercedes SL600 Acc 7 Spd 8 Brk 10 Hnd 9 Ovr 9
Gdyby posiadał lepsze pierwsze dwa parametry, byłby całkiem ciekawą maszyną.

Ferrari 355 F1 Spider Acc 8 Spd 9 Brk 9 Hnd 9 Ovr 9
Dobry samochód do turnieju na poziomie Beginner, przed odkryciem mocniejszych wozów. Nie jest szczególnie mocny w którejś z kategorii, ale ogólnie wypada przyzwoicie.

Chevy Corvette Acc 8 Spd 10 Brk 9| Hnd 9 Ovr 9
Jeden z tańszych samochodów dostępnych w grze. Mimo to jest całkiem niezły.

Lamborghini Countach Acc 9 Spd 11 Brk 7 Hnd 9 Ovr 9
Dzięki dobremu przyspieszeniu i prędkości, samochód ten ma wielu zwolenników.

Italdesign Scighera Acc 12 Spd 12 Brk 11 Hnd 9 Ovr 10
Prototypowy samochód, szybki, z dobrymi hamulcami. Dość słabo sterowny.

Ferrari 550 Maranello Acc 9 Spd 12 Brk 10 Hnd 10 Ovr 10
Bardzo dobry wybór.

Lamborghini Diablo SV Acc 13 Spd 12 Brk 9 Hnd 8 Ovr 11
Diabelnie szybka maszyna. Pozostałe parametry ma jednak dużo słabsze.

Jaguar XJR–15 Acc 13 Spd 10 Brk 15 Hnd 15 Ovr 13
Odwrotnie niż w Diablo SV, Jaguar posiada bardzo dobre parametry, prócz przeciętnej prędkości maksymalnej.

Mercedes CLK–GTR Acc 15 Spd 12 Brk 13 Hnd 12 Ovr 13
Jak to Mercedes, można powiedzieć niemiecka precyzja.

El Nino Acc 15 Spd 15 Brk 15 Hnd 15 Ovr 15
Niewiele tu można dodać. Przyspieszenie jak w Mercedesie, prędkość maksymalna lepsza niż w Lamborghini, hamulce i zwrotność Jaguara, po prostu maszyna nie z tej ziemi.

4. CAR TUNING

Ważny element dla każdego gracza, czyli modernizacja samochodu. W Nfs3 III istnieje możliwość modyfikacji tych oto poszczególnych parametrów:

– Podrasowanie silnika (Engine Tuning) – polega na podwyższeniu prędkości maksymalnej przy równoczesnym zmniejszeniu przyspieszenia bądź przeprowadzeniu operacji od-

wrotnej. Większą prędkość maksymalną warto ustawiać na trasach niezbyt trudnych technicznie i posiadających długie proste, Są to szczególnie pierwsze cztery trasy Beginner.

– Balans hamulców (Brake Balance) – umożliwia przesunięcie hamulców do przodu (powoduje podsterowność samochodu), lub do tyłu (efekt nadsterowności)

– Reakcja na ruchy kierownicy (Steering Speed) – przesuwanie pomiędzy dwoma parametrami Slow i Rear powoduje zmianę reakcji samochodu na ruch drążkiem lub przyciski klawiatury.

– Skrzynia biegów (Gear Ratios) – ustawianie tego parametru w kierunku High powoduje szybsze wrzucanie kolejnych biegów, a tym samym zwiększanie przyspieszenia (jak zwykle kosztem maksymalnej prędkości), obniżenie przełożeń to z kolei większa prędkość przy gorszym przyspieszeniu.

– Sztywność zawieszenia (Suspension Stiffness) – miękkie zawieszenie (Soft) powoduje większe przechyły samochodu na zakrętach. Ustawienie twardego zawieszenia (Stiff) zwiększa wrażliwość na wyboje.

– Aerodynamika (Aerodynamics) – wyższe ustawienia powodują lepszą kontrolę nad samochodem kosztem prędkości, zaś niższe (Low) powodują wzmożoną reakcję samochodu na wiatr.

– Rodzaj Opon (Tires) – opony deszczowe (Rain) zalecane na mokrą nawierzchnię, a tzw. wyścigowe (Racing) na nawierzchnię suchą.

Każda zmiana powinna być uzależniona przede wszystkim od trasy i warunków na niej panujących. To właśnie te kryteria decydują o tym kiedy i jak gracz powinien udoskonalać ustawienia poszczególnych samochodów.

5. CHEATY

Na koniec kody umożliwiające włączenie kilku niezbyt uczciwych, ale dość ciekawych opcji. Wpisywane w dowolnym ekranie opcji. Po poprawnym wpisaniu słychać sygnał dźwiękowy.

rushhour – Wyścig z mocno wzmożonym ruchem na trasie.
empire – Dostęp do trasy Empire City
elninor – Dostęp do samochodu El Nino
merc – Dostęp do samochodu Mercedes CLK GTR.
gofast – Samochód staje się superszybki na starcie w trybie Single Race
allcars – Uaktywnia wszystkie dostępne w grze samochody

Poniższe kody wpisane przed wyścigiem umożliwiają jazdę najróżniejszymi samochodami.

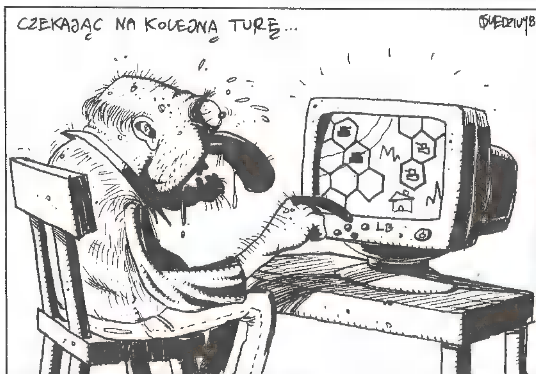
go01 – Miata
go02 – Toyota Landcruiser
go03 – Cargo Truck
go04 – BMW 5 Series
go05 – 71 Plymouth Cuda
go06 – Ford Pickup wraz z Camper Shell
go07 – Jeep Cherokee
go08 – Ford Fullsize Van
go09 – 64/65 Mustang
go10 – ~66 Chevy Pickup
go11 – Range Rover
go12 – School bus
go13 – Taxi – Caprice Classic
go14 – Chevy Cargo Van
go15 – Volvo Station Wagon
go16 – Sedan
go17 – Crown Victoria Cop Car
go18 – Mitsubishi Eclipse Cop Car
go19 – Grand Am Cop Car
go20 – Range Rover Cop Car/Ranger Vehicle
go21 – Cargo Truck ponownie


TAKŻE I W NASZYM RTS-ie WYSTĘPUJE SUROWIEC DO WYDOBYCIA. JEST NIM ZIEMNIAK (NAZYWANY CZASAMI PYRĄ!). DZIĘKI NIEMU MOŻNA PĘDZIĆ BIMBER I USMAŻYĆ PYSZNE PLACKI.
ŻULCRAFT
40%
BLEDZIU 98

Klub Wesołego Stratega

Im więcej kartek przewróciłeś, na tym poważniejsze tematy napotykasz. Kolej na strategie. Do niedawna rozrywka tylko dla graczy o umięśnionych mózgach, od niedawna także dla mistrzów szybkiej myszy, dzięki odłamowi gier typu RTS. My zebraliśmy najciekawsze z najnowszych, a na pierwszy ogień opowiadanie.

Chaffmaker, Delanov, Merlin, Piasek



ERNEST – SYN PORZUCONY

W tym czasie wojska króla Saddera stacjonowały blisko wschodnich granic Latyngii, co nieustannie owocowało konfliktami przygranicznymi pomiędzy zamieszkałymi tam plemionami Hermitów, a żołnierzami. Imperator obsadził członkami swej gwardii wszystkie stanowiska obronne na całej długości granicy i dostawał co drugi dzień szczegółowe raporty na temat ruchów Saddera. Zdawał sobie sprawę z niezwykłej taktycznej zręczności tego generała, jako że niegdyś razem walczyli o wyzwolenie Latyngii z przyległościami spod panowania barbarzyńskich plemion z sąsiednich wysp. Sadder już w wieku 19 lat awansował na stopień oficerski, co stawiało go w rzędzie najznamienitszych żołnierzy Imperium i otworzyło drogę do świetlanej kariery politycznej. Poza tym posiadał on niebywałą zdolność pociągania za sobą tłumów. Jego przemówienia, choć najczęściej czytane z kartki, były płomienne, a ludzie z wyrazem błogości na twarzach rzucali mu pod nogi wszelkie dary i dobra. Wielki Sadder, a w rzeczywistości nadęty karzeł, którego wzrost ledwie przekraczał 1,60 m, dawał się coraz bardziej we znaki swoim wcześniejszym przyjaciołom z wojskowych szeregów. Koniec końców otrzymał on rozległe posiadłości przylegające do wschodniej Latyngii zwane Westylią, gdzie w imponującym tempie rozszerzył swe kompetencje, całkowicie uniezależniając swe włości od Imperium.

Niestety, dość niedawno jego piękna córka Azylia została uprowadzona. Nie mogąc znaleźć winnego wściekły ojciec obarczył winą mieszkańców Latyngii, a nawet samego Imperatora, wywołując tym samym zarzewie zbrojnego konfliktu. Sadder wykorzystał sytuację, bo pod pozorem poszukiwań córki, na której – szczerze mówiąc – niewiele mu zależało, chciał dokonać inwazji na ziemie Imperium. Azylia była piękna, co pociągało za sobą wiele kontrowersji i sytuacji dwuznacznych. Nie była jednak dziewczęciem wychowanym w duchu powściągliwości, w czym niebywałą zasługę miało zachowanie jej matki, tak więc gdzieś pomiędzy 15 a 18 rokiem życia – o to spierają się nawet najlepsi szpiedzy Saddara – przestała biedaczka wieść żywot dziewicy, co najwyraźniej bardzo jej się spodobało. W wieku 19 lat była już mniej lub bardziej szczęśliwą posiadaczką jednego dziecka, które z rozkazu ojca porwano i podrzucono do wiejskiej chaty. Była to niewątpliwa ujma na honorze władcy Westylii.

Saddar zgromadził ogromną liczbę wojsk, co wprawdzie było nieporównywalne z możliwościami militarnymi Imperium, ale przez niezwykłe umiejętności samego wodza, konflikt stawał się coraz bardziej niebezpieczny.

Imperium szykowało się do zmasowanego kontrataku w przypadku napaści Westylczyków, aby w ten sposób uchronić bogate ziemie wschodnie, na których niejako i z tradycji, i ze względu na sprzyjające warunki naturalne, rolnictwo kwitło i zasilało 2/3 żywnościowych magazynów. W przypadku zniszczenia choćby 50% plonów nawet najbardziej wprawni rolnicy nie byliby w stanie uchronić kraju przed głodem. Z tego też powodu żołnierze stacjonujący w fortecach przygranicznych otrzymali specjalne dyrektywy, których brzmienie pozostawało tajemnicą dla każdego nie zaangażowanego w konflikt osobiście lub poprzez wojsko.

Pewnego dnia jednak Saddar zdecydował się na oficjalne wypowiedzenie wojny, co przyjęto w pałacu Imperatora zarówno z ulgą jak i z niepohamowanym zdziwieniem. Jakże bowiem tak mały naród jak Westylia może próbować podbić tak potężne państwo, jakim jest Latyngia.

Pierwsze dni konfliktu przyniosły lekką przewagę armii Saddara, który osobiście wyruszył na tę wojnę, co według niego i doradców zaowocować miało podniesieniem morale żołnierzy i naturalnie wsparciem niedorozwiniętych mózgów taktycznych ge-

neralicji. W mniemaniu bowiem samego władcy Westylii jego najlepsi generałowie byli w obliczu Siły, jaką dysponował on sam, prochem, niewiele znaczącymi psami, których rola sprowadzała się do utrzymywania szeregów żołnierzy w porządku i gotowości do walki zbrojnej.

Imperium, mimo enigmatycznych doniesień wielu szpiegów, nie miało prawa wiedzieć, jaką to siłą dysponuje Saddar. Uważali, że jedynym atutem w rękach tego szaleńca była jego nieomylna wręcz intuicja. Władca Westylii nie był jednak głupcem. Wiedział, że zmasowany atak na siły Imperium nie przyniesie żadnego wymiernego skutku poza tym, że zabitych zostanie wielu ludzi, a jego samego prawdopodobnie, jako pokonanego, czekałby stryczek lub gilotyna, w zależności od kaprysu kata i Imperatora.

Otóż pewnego dnia, kiedy Saddar przechadzał się z Azylią po swym pałacowym parku, wydarzyła się rzecz niezwykła. Córka, wtedy jeszcze będąca w wieku lat 7, powiedziała ojcu, by uważał pod drzewami, bo może go spotkać niebezpieczeństwo, i że ona się o niego strasznie boi. Ojciec zapewnił ja, że nic mu się nie może stać. W pewnym momencie jednak siedząc pod starym dębem dostrzegł urywający się konar. Szybko wstał i skoczył do przodu. Gałąź spadła tuż za nim, gruchocząc na strzępy ławkę. Saddar, który normalnie nie wierzył w przypadek i inne tego typu bzdury, nie mające nic wspólnego z jego praktycznym i realistycznym widzeniem świata, stwierdził, że jego córka posiada pewne nadzwyczajne własności. Wezwał więc zaraz następnego dnia do siebie grupę Pallotynów – mnichów z klasztoru w odległych górach, znanych ze swych psychologicznych nadmożliwości, aby ocenili dziecko. Azylia przeszła kolejne próby, po czym mnisi orzekli, że należy ją edukować. Przeor, który w tym czasie wiele popijał, zaprzepaszczając powoli górski majątek i paranormalne umiejętności, wyznał podczas uczty Saddarowi, że Azylia może stać się bardzo użytecznym narzędziem w rękach władcy, czyniąc go potężnym i niezniszczalnym. Warunkiem zdobycia takiej siły jest wytrenowanie Azylii oraz połączenie jej na zawsze z kwarcytem zwanym Kamieniem Zagubienia. Bezlitosny Saddar wysłał na poszukiwanie klejnotu wielu ludzi. Żaden z nich jednak nie wrócił. W końcu zwrócił się do jednego z barbarzyńskich tropicieli, by zdobył kamień w zamian za sowitą nagrodę w postaci ciągle jeszcze pięknej, choć nieco już zrzędliwej żony. Barbarzyńca dostarczył kamień, a Azylia w ten prosty sposób straciła matkę. Uczona przez Pallotynów w tajemnicy przed światem zewnętrznym wspinała się na coraz wyższe poziomy piramidy umiejętności paranormalnych. Kiedy osiągnęła już apogeum swoich możliwości Saddar upozorował jej porwanie, umieścił ją w piwnicach zamku wraz z przeorem Pallotynów. Kamień rozpoczął swą wytężoną pracę. Jego jeden koniec, który od swej podstawy do końcówki zwężał się, tworząc w ten sposób ostry szpikulec, należało wbić w podstawę czaszki Azylii. Saddar nie zawahał się ani chwili, czując już w rękach moc, której niebawem miał doświadczyć. Świat przekonany o rzeczywistym uprowadzeniu Azylii, obwiniał na przemian to Barbarzyńców, to z kolei mieszkańców przygranicznych ziem wschodnich. Azylia wraz z kamieniem rosła w siłę, uczyła się, podczas gdy kamień wysysał z niej resztki człowieczeństwa. Wkrótce zyskała moc nad całym ludem Wetsylii. Ponieważ jednak była spokrewniona z Saddarem, był on jedynym człowiekiem, który mógł ją zniszczyć i nad którym nie miała kontroli. Tymczasem na granicy wojna wrzała, waleczne piersi przebijane były miarowo wystrzeliwanymi strzałami, które przecinały z zabójczym świstem powietrze ponad wschodnią Latyngią. Imperator wiedział, że wygra, choć w głebi serca odczuwał niepokój. Coś nie dawało mu spać. Jakaś siła wszechmocna nie dawała mu spocząć, a sumienie wciąż burzyło ułożony przez głowę porządek rzeczy. Nurtowało go pytanie, dlaczego Saddar zdecydował się na atak, kiedy nie miał szans na wygraną. Pewnego dnia dotarła do niego wieść, że oto wojska wielkiego generała wdzierają się w głąb linii defensywnych z niesamowitą siłą. Doniesienia z pola walki mówiły o dziwnie świecących oczach, jakie mieli Westylczycy podczas starć. Jakby mocy

dodawała im jakaś nieznana siła zewnętrzna. Żołnierze Imperium padali jak muchy, mimo wciąż wysyłanych posiłków i odwodów, nawet z narażeniem bezpieczeństwa granicy zachodniej. W końcu jednak w ciemnym korytarzu tajemnicy pojawiło się światło. Trop wywiedziono z cudem ocalałego woja westylskiego, który wpadł w ręce Latyńczyków. Szczęściem został on usunięty poza obszar działania sił psychologicznych Azylii, tak więc po wielu najwymyślniejszych torturach wyciągnięto z jego podświadomości informacje o sile pochodzącej z wnętrza pałacu Saddara. Imperator szybko posłał swych najwytrawniejszych rycerzy, by odnaleźli Pallotynów. Ci przerażeni obrotem sprawy i faktem zniknięcia przeora szybko opowiedzieli o całej tajemnicy zamku. Przed oblicze Imperatora sprowadzono pięciu mnichów, których wybrano spośród starszyzny zakonu. Początkowo obawiali się, czy wyjawić tajemnicę. Wiązała ich też obietnica złożona bogu Isharowi, o donoszeniu wszelkich powierzonych im sekretów aż do kamiennych wrót własnego grobowca. Kiedy jednak posłaniec doniósł o tym, że Saddar spalił cały zakon i wszystkich pozostałych mnichów, porzucili oni swe przyrzeczenia i wyjawili tajemnicę kamienia. W toku opowiadań nie omieszkali wspomnieć o porzuconym przez Azylię potomku, którego zaraz zaczęło szukać całe królestwo. Biedak, który pewnego dnia zapukał do drzwi zamku z nowiną, że przytaszczył dorosłego już prawie bachora, otrzymał sowite wynagrodzenie przy jednoczesnym zapewnieniu, że w przypadku oszustwa zostanie niechybnie stracony wraz z żoną, dziećmi i innymi mieszkańcami jego rodzinnej wsi. W rzeczy samej, przywiedziony przed tron Imperatora dzieciak był rzeczywistym wnukiem Saddara. Skoro tak, to był spokrewniony blisko z Azylią. Był więc jedyną na świecie osobą, która mogła ocalić ten padół latyngijsko–westylski. Zabrano się więc niezwłocznie za szkolenie rycerza. Na szczęście chłopak wyrażał wyjątkową chęć do wojaczki, co odziedziczyć musiał bezsprzecznie po dziadku. W pełnej konspiracji mały Ernest przygotowywany był do wielkiej wyprawy. Miał wyruszyć sam, bez rozgłosu. Kiedy wreszcie nadszedł dzień sądny, na który wyznaczono termin wyprawy, pożegnał się jedynie z nauczycielami i nie zamieniwszy słowa z Imperatorem ruszył w kierunku Westylii. W tym samym czasie walki na granicy ustabilizowały się do poziomu, na którym żołnierze imperialni zamknęli się w fortecach i odpierali zaciekłe ataki oszołomionych siłą Azylii Westylczyków. Ernest zaś przemierzał drogi i lasy Latyngii, podziwiając po raz pierwszy wszystkie najciekawsze jej zakątki. Drogę do centralnej Westylii przemierzył statkiem pirackim, wyruszając z portu w Hadel. Jego podróż morska skończyła się w Perlock po drugiej stronie granicy, gdzie w przebraniu tutejszego kupca handlującego bronią i żywnością ruszył w kierunku pałacu Saddara. Kiedy dotarł do jego wrót, wyjął z sakwy swój malutki sztylecik, ofiarowany mu przez jednego z Pallotynów, ścisnął go w ręce i gorzko zapłakał na myśl, że idzie pozbawić życia swoją własną matkę. Wdarł się do zamku około południa, kiedy na targ wchodzili mieszkańcy pobliskich wiosek. Im tak naprawdę nie zależało ani na wygranej ani na porażce Saddara. Żyli tak, jak im na to pozwalano. Analfabetyzm nie był wtedy jeszcze czymś, czego należało się wstydzić, a i ze strony samego władcy nie doświadczali oni wielkiej krzywdy. Ernest dostał się do zamku. Jego wrodzona i oszlifowana do perfekcji zwinność pomogła mu przecisnąć się przez otwór w murze. Stał u stóp ściany, która oddzielała zbrojownię od korytarza prowadzącego do pomieszczeń służby. W tym samym momencie w jego głowie zakręciło się coś z ogromną siłą i prędkością. Domyślił się, ze to matka–kamień rozpoznała go w plątaninie kamiennych murów. Ruszył przed siebie. Nie było czasu na emocje. Szybko przemierzył korytarz. Krył się zawsze, ilekroć w pobliżu przechadzała się zaspana gwardia przyboczna. Kiedy napotkał na swej drodze pijanego człowieczka swojego wzrostu, bez wahania wepchnął mu sztylet w środek serca. Sprawnie obracając ostrze przebił kolczugę i dokonał pierwszego w życiu morderstwa. Zdziwił się, że jego sumienie zamiast zareagować wyrzutem z niepokojem przeciwstawiało argumenty za i przeciw przeczekaniu do nocy. W końcu Ernest, wdziawszy ubranie sier-



żanta gwardii, ruszył w nocy na podbój zamku. Z niesamowitą wręcz łatwością doszedł do miejsca, gdzie wrota stalowe były zamknięte, jakby zamurowane. Czuł, że tam za nimi znajduje się ciało jego matki, owładnięte przez demona kamienia. Niemal słyszał w głowie odgłosy walki pomiędzy resztkami macierzyństwa, a szatańskim pragnieniem władzy, którą generował klejnot. Drzwi uchyliły się, potem się znów zawarły. To jego matka, prawdziwa, starała się dopuścić do tego czynu syna – do tego, by ulżył jej w cierpieniach i zdjął brzemię zniszczenia ciążące na całej Ziemi i Świecie. Przy kolejnym więc otwarciu wrót Ernest wślizgnął się do środka. Nie odczuwał strachu. W sercu miał niepokój, w głowie balansowała myśl, że może jednak nie powinien tego robić. Podszedł do matki. Kamień żadnej fizycznej przemocy nie stosował. Jedynie starał się wbić w rozżarzone pragnieniem czynu myśli chłopaka. Zwyciężyły jednak nauki Pallotynów, którym teraz wtórował podświadomie słyszalny jęk umęczonej Azylii. Wbił sztylet prosto w środek jej głowy. Przez krótki moment czuł, jak ostrze przebija się poprzez skórę, potem czaszkę, wreszcie wbija się w mózg, przechodzi przez niego. W pewnym momencie, przy ogłuszającym krzyku matki, natknął się na coś twardego. Dotarł więc do podstawy czaszki. Teraz tylko trzeba przebić ostrze kamienia. Przez chwilę się zmagał, napięcie w nim rosło. Utrafił w sedno. Powoli, potem z prędkością strzały, z tyłu za przebitą głową, w której tkwił wbity po rękojeść sztylet, poczęło rozgrywać się magiczne przedstawienie światła i poświat nieokreślonych kształtów. Ostatnim tchem zburzonego porządku rzeczywistości, w której urealniał się mit wszechwładzy materii nad człowiekiem, kamień wystrzelił ostrym odłamkiem w twarz Ernesta. Ten, niczym ugodzony dwusiecznym mieczem, padł na posadzkę. W przeciwieństwie do agonii jego matki, on nie krzyczał, nie miał na to czasu. Jedynie gdzieś przed śmiercią ostateczną, pomiędzy chwilą, kiedy ostrze odłamka dotknęło jego czoła, a momentem dotarcia zimnego kamienia do ośrodków motorycznych mózgu zobaczył w oddali, na zielonej polanie widmo matki. Z tyłu jej głowy sterczała krwawo czerwona poświata. Zadał sobie pytanie, czy tylko tak dane będzie mu oglądać matkę poprzez wieczność...

CAESAR 3

CAESAR 3 pozwala ci wcielić się w rolę gubernatora, zarządzającego prowincjami w imieniu boskiego władcy Imperium Rzymskiego. Możesz rozwijać swoją karierę, otrzymując do wykonania kolejne, coraz bardziej wymagające zadania albo zagrać w jeden z pojedynczych scenariuszy. Aby ukończyć dany etap, musisz rozbudowywać miasto do osiągnięcia określonej liczby ludności oraz odpowiednio wysokich czterech współczynników: Culture Rating, Prosperity Rating, Peace Rating oraz Favor Rating.

Culture Rating zależy od liczby budynków zaspokajających kulturalne i duchowe potrzeby twoich obywateli (szkoły, akademie, biblioteki, budynki sakralne i teatry). Oczywiście im więcej ludzi, tym większe potrzeby kulturalne. O potrzebach swoich obywateli możesz dowiedzieć się z Ratings Advisor.

Prosperity Rating jest bardziej skomplikowanym współczynnikiem, a na jego wartość dodatnio wpływają: wysoki średni standard domów, rozbudowa miasta, korzystny bilans finansowy za kolejne lata (pieniędzy wydanych na wznoszenie nowych budynków nie zalicza się tutaj do wydatków) i brak bezrobocia.

Peace Rating wzrasta z czasem, o ile nie pozwolisz wrogom buszować po mieście. Favor Rating obniża się, kiedy nie realizujesz zamówień z Rzymu, zaciągasz długi, a także gdy wyznaczysz sobie pensję wyższą od przysługującej na posiadanej przez ciebie pozycji. Swoją reputację w oczach imperatora poprawić możesz wysyłając mu kosztowny prezent: grecki manuskrypt, grupę niewolników czy też żyrafy.

OBYWATEL MA GŁOS!

Twórcy gry zadbali o to, żeby gracz nie czuł się pozostawiony sam sobie. Chociaż każdy zagadnięty obywatel chętnie podzieli się z tobą spostrzeżeniami na temat najważniejszego



jego zdaniem problemu miasta, to dużo pełniejsze informacje znajdziesz w Chief Advisor. W przypadku budynków mieszkalnych można uzyskać informację o warunkach, których wypełnienie pozwoli rozwijać je dalej. Należy oczywiście dążyć do sytuacji, gdy obywatele nie będą mieli żadnych zastrzeżeń, bezrobocie będzie bardzo małe, a wszystkie potrzeby w City Health, Education i Entertainment będą spełnione na najwyższym poziomie. Wtedy napływ ludności do miasta przyjmie największe rozmiary. Wysokie bezrobocie, oprócz negatywnego wpływu na imigrację, powoduje również narastanie przestępczości w najbiedniejszych rejonach miasta. Dochodzi wtedy do napadów na poborców podatkowych, prowadzących do znacznych strat w budżecie. Jeżeli nie możesz obniżyć bezrobocia, a w mieście zaczynają się rozruchy, rozsądniej jest usunąć domy o największej przestępczości (czyli w praktyce domy o najmniejszym poziomie rozwoju) i w ten dość brutalny sposób uspokoić sytuację.

OD NAMIOTU DO WILLI

Rozwój budynków mieszkalnych następuje w zależności od stworzonych im przez nas możliwości. W tabeli przedstawiłem warunki, które muszą być spełnione, żeby zwiększył się standard domów. Pamiętaj jednak o tym, że jest to proces odwracalny, np. willa pozbawiona wody stopniowo zdegraduje się do namiotu.

Rodzaj budynku	Max. liczba mieszkańców	Wymagana powierzchnia	Zaopatrzenie w wodę	Wymagane towary	Wymagane usługi
Small tent	5	1	Studnia		
Large tent	7	1	Studnia	Food	
Small shack	9	1	Studnia	x	Religion facility
Large shack	11	1	Fontanna		
Small hovel	13	1	Fontanna	x	Enternteinment
Large hovel	15	1	Fontanna	x	basic education
Small casa	17	1	Fontanna	Pottery	bath-house
Large casa	19	1	Fontanna	x	2 * enternteinment
Small insulae	19	1	Fontanna	Furniture	Health provision (doctor lub hospital)
Medium insulae	20 / 80	1 / 4	Fontanna	Oil	2 * basic education (brakujący)
Large insulae	84	4	Fontanna	2. type of food	3 * entertainment
Grand insulae	88	4	Fontanna	Wine	
Small villa	40	4	Fontanna	2 * health provision (brakujący)	
Medium villa	43	4	Fontanna	x	Academy
Large villa	90	9	Fontanna	3. type of food	

Jest jeszcze jeden bardzo ważny parametr decydujący o możliwościach rozwojowych danego budynku: atrakcyjność terenu. Do elementów zwiększających wartość okolicznych obszarów należą: place, parki, pomniki, świątynie. Negatywny wpływ wywierają pogorzeliska (dlatego trzeba je zawsze jak najszybciej usuwać), pobliskie domy o dużo niższych poziomach rozwoju i targowiska. Wpływ danego obiektu na atrakcyjność otaczających terenów możesz jednoznacznie określić budując go próbnie w pewnej odległości od miasta. Potem włączasz Overlays: Desirability i widzisz już intensywność oraz zasięg oddziaływań.

Kiedy twój kompleks budowli osiągnie odpowiedni standard to powstanie wtedy z kilku mniejszych jeden większy budynek. Ogrody również mogą wejść w jego skład. Stad wniosek, że myśląc perspektywicznie, należy otaczać nasze małe budynki ogrodami, które na początku zwiększają atrakcyjność sąsiednich terenów, a potem wchodzą w skład rozwijających się domów.

ROZRYWKA, SZKOLNICTWO, OPIEKA ZDROWOTNA

Połączyłem te dziedziny razem, ze względu na sposób ich funkcjonowania. Są one niezbędne do osiągnięcia kolejnych poziomów rozwoju budynków mieszkalnych. Jednak to nie sam budynek, lecz zatrudniony w nim człowiek, w czasie swej wędrówki ulicami, wpływa pozytywnie na mijane domy, zwiększając zaspokojenie potrzeb z danej dziedziny. Większość po prostu spaceru-

je po mieście, np. bibliotekarz czy doktor. Dzieci rozbiegają się na wszystkie strony, stąd dobrze jest wybudować szkołę przy skrzyżowaniu. Aktorzy, gladiatorzy czy treserzy dzikich zwierząt podążają na ogół (choć nie tylko) z miejsc, w których się wyszkolili do koloseum, teatru czy kina (no, może z tym ostatnim trochę przesadziłem) i dlatego warto tak umieścić te budowle, żeby wędrujący na miejsce pracy aktor czy gladiator przechodził obok jak największej liczby budynków mieszkalnych. Trzeba także pamiętać, że brak doktora i lekarzy może doprowadzić do epidemii.

BOGOWIE

Wszyscy wiedzą, jak ważni są bogowie w Imperium Rzymskim. Musisz zatem zapewnić swoim mieszkańcom dostęp do świątyń. Uwzględnij jednak to, że bogowie są zawistni. Spróbuj zbudować świątynie tylko jednemu z nich, a pozostali szybko się rozzłoszczą. Bogowie są również nienasyceni. Gdy wybudujesz świątynie wszystko jest dobrze, ale z czasem nastrój bogów spada i trzeba wznosić kolejny ośrodek ich kultu. Najlepiej zrobić to, zanim nieśmiertelny się wścieknie i ześle nam karę adekwatną do dziedziny, za którą odpowiada: Neptun – sztorm morski, Wenus – zarazę, Ceres – zniszczenie plonów, Merkury – ubytki w magazynach, a Mars – ataki lokalnych ludów. Bogowie to również biurokraci. Dla nich liczy się liczba świątyń, a nie liczba wiernych. W takiej sytuacji samotna świątynia w górach znaczy tyle samo, co budynek w centrum miasta. Nie ma również znaczenia, czy np. Neptuna czczą rolnicy, a Ceres marynarze. Zamiast budować świątynie można organizować festiwale na cześć któregoś z nieśmiertelnych. Poprawia to nieco jego spojrzenie na twoje miasto i przydaje się, gdy brakuje kapłanów, a kara boska wisi w powietrzu.

BEZPIECZEŃSTWO WEWNĘTRZNE

Na obraz naszego miasta negatywnie wpływają pożary i zawalenia się budynków, nie wspominając o rozbijaniu infrastruktury miasta. Prefekci i inżynierowie wędrują po mieście, likwidując zagrożenia ze strony ognia i osłabienia konstrukcji nośnych. Spacerują oni jednak sobie tylko znanymi trasami I jedynie odpowiednia liczba posterunków pozwoli nam liczyć, że dany obiekt zostanie w porę odwiedzony przez dane służby. Każdy pracownik musi odwiedzać swoją bazę, toteż w miejscu o dużym ryzyku katastrof lub na końcach dróg dobrze jest postawić prefekturę i ingineer's post. Czasem zdarza się, że grupa prefektów zapragnie udać się z wycieczką krajoznawczą na drugi kraniec mapy. Wiadomo jak może się to skończyć dla pozbawionego ich działania miasta. By uniknąć takich nieszczęśliwych wypadków, dobrze jest mieć teoretyczny nadmiar służb ochronnych. Im więcej posterunków, tym mniejsze prawdopodobieństwo zbiorowego wyjścia na piknik za miasto. Można też po prostu jak najbardziej ograniczyć ilość dróg, a te prowadzące poza tereny zabudowane po prostu przeciąć.

PRODUKCJA I HANDEL

Najważniejsze jest oczywiście zapewnienie naszym obywatelom odpowiedniej ilości żywności. Bez tego standard budynków mieszkalnych spadnie niemal do zera. Potrzebne jest tu tzw. pożywienie pierwszoplanowe czyli zboże lub ryby. Owoców lub warzyw potrzebują domy o wyższych poziomach rozwoju. Zawsze warto mieć dwa, trzy spichlerze, żeby przy zwiększeniu się liczby ludności nie zabrakło żywności i nie doszło do związanego z tym drastycznego spadku standardu domów. Trzeba kontrolować ilość pożywienia w spichlerzach i w razie sukcesywnego zmniejszania się ich napełnienia odpowiednio zareagować. Dwu, trzy spichlerzowa rezerwa powinna dać ci wystarczająco dużo czasu na uruchomienie nowych źródeł pożywienia.

Kluczową rolę w systemie produkcji i handlu pełnią magazyny. Praktycznie wszystkie towary muszą przez nie przejść. Pojemność magazynu jest stosunkowo nieduża, a jego zapeł-

nienie właściwie zablokuje funkcjonowanie całego systemu. Wtedy należy jak najszybciej zbudować kolejny taki budynek, żeby towary znów zaczęły krążyć. Jak dbać o nie przepełnianie magazynów? Jeżeli widzisz na przykład, że w magazynach jest zbyt wiele drewna, to albo zbuduj kolejną fabrykę mebli, albo zatrzymaj produkcję drewna. Lepiej ponieść straty przy pozyskiwaniu drewna niż zapchać magazyny, a tym samym cały układ. Pamiętaj jednak, że ludzie zatrudnieni dotychczas w tartakach dołączą do grona bezrobotnych. Raz przydarzyła mi się sytuacja, gdy wolałem zbudować kolejny magazyn tylko dla przechowywania żelaza, gdyż zatrzymując produkcję znacznie zwiększyłbym i tak już wysokie bezrobocie. Krótko mówiąc, najlepiej uzyskać wyważony stosunek między zakładami pozyskiwania a przeróbki, uwzględniając, że przeróbka danego surowca zasadniczo trwa dłużej niż jego pozyskanie. Kluczowa rola magazynów związana jest także z tym, że to tam składowane są towary na handel I na wypełnianie zamówień Rzymu. Do zebrania materiałów na jedno większe zamówienie trzeba mieć naprawdę sporo wolnego miejsca. Dobrze jest budować warsztaty blisko magazynów na trasie przewożenia surowców z punktów ich pozyskiwania. Jeżeli prowadzimy handel morski, to bezwzględnie musimy zbudować choć jeden magazyn blisko doków. Czasem zdarza się, że budujemy gdzieś magazyn o specjalnym przeznaczeniu, np. na obsługę produkcji naczyń. Możemy wtedy zablokować do niego dostęp innym towarom, żeby nie został on np. zaśmiecony przez nadwyżki żywności ze spichlerzy. Takie ograniczenia dobrze jest też nałożyć magazynowi przy dokach ograniczając przyjmowane przez niego towary jedynie do tych, którymi handlujemy z sąsiadami. Towary na zrealizowanie zamówienia Rzymu zbierzesz wyłączając obrót danym towarem (opcja stockpiling resource w Trade Advisor). Nie zapomnij wyłączyć tej opcji po spełnieniu zachcianek Rzymu, bo zapchasz magazyny, nie mówiąc już o stratach związanych z brakiem towaru w obrocie. Handel powinien stanowić podstawę twoich dochodów, podatki to jedynie dodatek. Jeżeli musisz kupować jakieś towary, to w miarę możliwości kupuj surowce i przerabiaj je u siebie. Są dużo tańsze od gotowych produktów.

WOJNA

W odróżnieniu od poprzedniego CAESARA starcia wojsk odbywają się teraz na mapce miasta. Tutaj naprawdę liczy się nie tylko liczba wojsk, ale również zastosowana na polu bitwy strategia. Najpierw jednak krótko o dostępnych nam typach wojska. Żołnierze wyszkoleni w barakach i doszkoleni w akademii wojskowej obsadzają forty i wieże obronne. Prowincja ograniczona jest do posiadania maksymalnie sześciu fortów, toteż trzeba zdecydować się na odpowiedni dobór skoszarowanych tam żołnierzy. Do twojej dyspozycji są: silni lecz powolni legioniści, bardzo szybka, lecz niestety słaba jazda i oszczepnicy, którzy potrafią razić wroga z dystansu, w walce wręcz jednak ustępując pozostałym rodzajom wojska. Jakie oddziały najbardziej opłaca się wystawiać? Zależy to oczywiście od wroga, z jakim przyjdzie nam się zmierzyć i od warunków terenowych. Generalnie jednak najwyższą ocenę przydatności wystawiłbym oszczepnikom. Przy dobrym układzie można nimi dokonywać cudów. Dlaczego warunki terenowe są tak ważne? Otóż zarówno dla wrogich jak i dla naszych oddziałów skały oraz las stanowią nieprzekraczalną barierę. Żołnierz najeźdźcy może zburzyć mur, ale lasu i skał nie ruszy. Wniosek jest prosty: nie zastępuj nigdy lasu murem obronnym. Dodatkowo oszczepnicy ponad murem strzelać nie mogą, a ponad cienkim pasem drzew czy skał – tak. Ustawieni zatem za taką naturalną barierą są bezpieczni od bezpośredniego ataku. Budując linie murów obronnych wykorzystuj wąskie przesmyki, pamiętając jednak by nie ograniczyć się do jednej drogi wyprowadzenia oddziałów. Zawsze dobrze jest mieć drugie wyjście, poprzez które zaskoczyć można wroga atakiem z tyłu. Gdy masz dwie bramy na krańcach linii umocnień, a oblegający próbuje niszczyć twoje mury, wystaw oszczepników. Ostrzelany przeciwnik najprawdopodobniej ruszy w twoją stronę, ale nim do ciebie dotrze możesz wprowadzić swe siły za mury i wyprowadzić

ten sam, lub inny oddział przez bramę przy drugim krańcu linii umocnień. Ostrzelany przeciwnik powinien skierować się teraz w drugą stronę. Typowa zabawa w kotka i myszkę. Jeżeli jeszcze dodatkowo masz na murach jedną czy dwie wieże, to wróg zostanie całkowicie wystrzelany. Zalety oszczepników najlepiej można wykorzystać, gdy odległość jaka dzieli intruzów od miasta jest wystarczająco duża. Możesz ostrzeliwać wtedy wroga, a gdy podejdzie zbyt blisko twojego oddziału, powinieneś wycofać się kawałek i kontynuować ostrzał, stopniowo osłabiając przeciwnika. Jeszcze lepiej sprawdzają się w tej taktyce dwa współpracujące oddziały, na przemian się wycofujące. Postaw dodatkowo kawałki murów na trasie wroga, a nie tylko rozbijesz jego szyk i prędkość marszu, ale często zaangażujesz część sił przeciwnika do bezcelowego niszczenia stojących przeszkód. Oddział rozprasza się wtedy na małe grupki, które łatwo wyeliminować. Wszelkie działania wojenne dobrze jest prowadzić w zasięgu własnych wież strażniczych. Balista jednym celnym strzałem zabija każdego nieprzyjacielskiego żołnierza.

Oszczepników ustawiaj w dwuszeregu. Łatwiej jest wtedy nimi manewrować, a żołnierze z drugiej linii i tak będą strzelali. Legioniści powinni przyjmować zwarte szyki, chyba że zależy ci na zablokowaniu maksymalnie rozległego terenu. Gdy jednak dojdzie do starcia, włącz im opcję Mop-up formation, by ci z dalszych szeregów ruszyli na przeciwnika, a nie stali przyglądając się jak walczą ich koledzy z pierwszych linii.

Ważnym parametrem jest morale oddziału. Jeżeli spadnie zbyt nisko, to jednostka ucieka z walki i nie słucha twoich rozkazów. Morale zwiększa się w wyniku zwycięstwa lub poprzez postój w forcie. Kiedy jednostka przebywa poza fortem jej morale (nawet gdy nie ma starcia) stopniowo spada. Dlatego między atakami oddziały powinny być obowiązkowo skoszarowane, a nie stacjonować na upatrzonych pozycjach obronnych. Legioniści mają wyższe morale i są znacznie odporniejsi na spadek tego współczynnika przy bezpośrednim starciu. Walczący wręcz oszczepnicy są niemal natychmiast rozbijani. Jazda może być teoretycznie przydatna do ataków przeciwko ostrzeliwującym nas oszczepnikom lub jako jednostka szybkiego reagowania. Przyznam jednak szczerze, że nigdy jej nie używam. Oddział oszczepników jest dużo bardziej przydatny, a czas i koszt jego wytrenowania taki sam. Baraki zaopatrują w ludzi kolejno: budowle obronne, legionistów, oszczepników i jazdę. Oddziały uzupełniane są tylko wtedy gdy stacjonują w forcie, zatem jeżeli zależy ci bardziej na oszczepniku niż na legioniście, wyprowadź tych ostatnich poza fort, a nowo wyszkolony zostanie oszczepnik.

Regularne jednostki wojskowe to nie jedyne siły, przeciwstawiające się komputerowym najeźdźcom. Gladiatorzy i treserzy lwów wraz ze swoimi pupilkami również staną w obronie swego miasta, a i dbający o porządek prefekci dzielnie wyruszą przeciw pobliskim siłom wroga. Ci szaleńcy są może niezbyt silni, ale... w pewnym sensie nieśmiertelni. Krótko po śmierci poprzednika z prefektury wyrusza bowiem kolejny stróż porządku. Nie pomyśl w tym momencie, że osiedle prefektur jest w stanie dostarczyć ci oddziału kamikadze zdolnego rozprawić się z regularnymi oddziałami wroga. Jeśli jednak będziesz dysponował oszczepnikami, czy wieżami strażniczymi, to wiążący przeciwników samobójczymi atakami prefekci zyskują dla ciebie troszkę czasu, który mogą wykorzystać ostrzeliwujący się obrońcy. Ponadto na planszach, na których nie możesz wznosić budynków wojskowych, prefekci stanowią zastępczą siłę przeciwstawiającą się zesłanym przez rozzłoszczonego Marsa buntownikom. Lepiej, rzecz jasna, nigdy nie doprowadzać do takiej sytuacji, ale jeśli już komuś się to uda...

PLAN ZAGOSPODAROWANIA PRZESTRZENNEGO

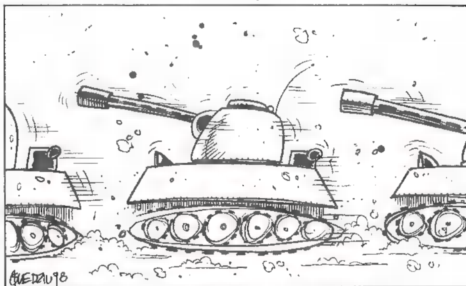
Od czego zacząć rozgrywkę? Najlepiej od planu zagospodarowania przestrzennego. Warto najpierw dobrze próbnie rozplanować rozmieszczenie większości budowli, a potem zrestartować planszę i zacząć wdrażać gotowy plan w życie. Jest to szczególnie istotne w scenariuszach, w których masz niewielkie obszary uprawowe lub warunki terenowe wymuszają optymalne wy-

korzystanie przestrzeni. Główną drogę, która zostaje ci narzucona na samym początku gry, możesz w razie potrzeby przesunąć, a właściwie zupełnie zlikwidować. Droga ta bowiem wcale nie jest konieczna. Ważne są tylko punkty, w których wychodzi ona z mapy. Nie wolno tych miejsc zabudowywać. Zresztą o przejezdny charakter twej prowincji i tak w brutalny sposób zadbają specjaliści z Rzymu. W każdym razie brak "startowej" drogi nie przeszkadza ani emigrantom ani kupcom. Natomiast połączenie się z nią otwiera naszym obywatelom możliwość dalekich wędrówek, co szczególnie w przypadku prefektów i inżynierów, może się skończyć tragicznie. Jeżeli planujesz handel morski, przymierz się wstępnie do lokalizacji doku. Upewnij się przy tym, czy zbudowany w danym miejscu port będzie miał połączenie z morzem. Ogólny schemat rozmieszczenia miasta może wyglądać następująco: pola, dalej spichlerze i magazyny, zakłady oparte na płodach, targowisko, budynki mieszkalne, magazyny i doki. Przy dużych miastach może pojawić się problem braku pracowników w obiektach o dużym oddaleniu od budynków mieszkalnych, nawet przy istniejącym bezrobociu. W czym rzecz? Zakłady te są położone za daleko od domów mieszkalnych. Czasem jednak inne leżące dalej domy będą miały zatrudnienie. Całą sztuczkę najłatwiej rozszyfrować włączając podgląd RISK / PROBLEMS. Tam widzimy pozbawione pracowników budynki. Spacerujący mieszczanie to przedstawiciele tych zakładów. Jeżeli w czasie swojej wędrówki dotrą do domów mieszkalnych zatrudnienie będzie zapewnione. Uwzględniając oczywiście ogólną dostępną liczbę ludności. Zdarza się, że przedstawiciele któregoś z zakładów spacerują po pewnej trasie, na której akurat nikt nie mieszka. Zdarza się to zwłaszcza wtedy, gdy nasze pola mają własny dość rozbudowany układ dróg. Pomocne może tu być zatem usunięcie kawałka takiej drogi, co wymusi na spacerujących inne trasy wędrówek, dzięki czemu może dotrą do budynków mieszkalnych. Inna metoda to budowa na trasie wędrówek choćby jednego domu. Nie liczy się prawdziwa liczba mieszkających tam ludzi. Ważne tylko by wędrujący przedstawiciele dotarli do jakiegokolwiek budynku mieszkalnego.

KARIERA

Jeżeli dobrze wypełniasz swoje obowiązki, to w dość krótkim czasie możesz stać się naprawdę KIMŚ. Na koniec przymij jeszcze jedną radę. O swoich ambicjach wdrapania się na stołek cesarza najlepiej nie wspominaj w Rzymie...

WŁAŚNIE ZAKOŃCZYŁ SIĘ IV KONWENT MIŁOŚNIKÓW STRATEGII.
UCZESTNICY ROZJEŻDŻAJĄ SIĘ DO DOMÓW.



KNIGHTS AND MERCHANTS

W moich rękach znalazła się wersja K&M dla graczy pomiędzy Odrą a Bugiem, zatem wszystkie nazwy i określenia znalezione w poniższym tekście podane będą po polsku.

Akcja gry rozpoczyna się w dalekim średniowieczu, około 1200 roku. Naszym zadaniem jest zniszczenie wszelkich wsi, miast i dworów przeciwnych panującemu królowi. Możemy tego dokonać za pomocą szerokiego wachlarza wojsk, dla którego zaplecze stanowić będzie osada rozbudowywana przez nas samych w zależności od wymagań i zaistniałej sytuacji.

Fundamentem osady jest Spichlerz, w którym – na wzór Settlersów – magazynowane będą wyprodukowane lub zebrane dobra materialne, począwszy od drewna i desek, a na koniach i broni skończywszy. Spichlerza nie trzeba budować, jest on stawiany automatycznie, chyba że misja polega tylko i wyłącznie na rozporządzaniu własnymi wojskami wystawionymi na jej początku. Pierwszym budynkiem, który przyjdzie nam postawić jest Szkoła. Jest to ośrodek zarówno edukacyjny (jak wskazuje nazwa), jak i reprodukcyjny (to zaburza ogólne rozumienie pojęcia oświaty). To tutaj szkolić będziemy naszych podwładnych w różnych specjalnościach, zwiększając tym samym liczebność wioski. Do szkoły nie potrzeba żadnych osób obsługujących, ale wymaga ona stałych dostaw szkatuł złota (1 szkatuła = 1 podwładny). Brak złota automatycznie stopuje proces edukacji.

Kiedy już wybudujemy Szkołę, musimy postawić Gospodę, do której należy dostarczać pieczywo, kiełbasę oraz oczywiście wino. Nie jest istotne, w jakich proporcjach dostarczane będą te surowce. Każda jednostka żywności (chleb, kiełbasa czy alkohol) jest w stanie wyżywić jednego przybyłego do Gospody osobnika. Osobnego omówienia wymaga jednak dostarczanie żywności dla armii. Kiedy nad oddziałem żołnierzy zaczną pojawiać się komiksowe dymki z wizerunkiem jadła, należy niezwłocznie kliknąć na podobną ikonę





w menu dowodzenia oddziałem. W przypadku niedostarczenia jedzenia żołnierzom ich morale gwałtownie spada, podobnie jak wytrzymałość. Zmianie na gorsze może ulec nawet ich zachowanie. Natomiast gdy w Gospodzie zabraknie jadła dla cywilów, to może powoli zacząć się szerzyć zaraza głodowa, która potrafi zdziesiątkować nawet dobrze prosperującą pod innymi względami osadę.

Kolejnym budynkiem jest Kamieniołom, który do działania potrzebuje poddanego, łaskawego wydobywać kamień z pobliskich skał (od tej pory każdy inny budynek oprócz Warowni wymagać będzie osoby obsługującej). Niezbędne jest obranie dobrej lokalizacji dla Kamieniołomu (najlepiej przy dużej skale). Kamienie służyć będą do budowy dróg, konstrukcji innych budynków, jako amunicja do wieży obronnej oraz na oporządzenie pól. Następnie możemy zainwestować siły naszych robotników w budowę Leśniczówki. Obsługuje ją Drwal, który oprócz wycinania drzew może również sadzić lasy. Pięć blisko siebie zlokalizowanych Leśniczówek potrafi zapewnić stały dopływ drewna do Spichlerza oraz wystawić za progiem pokaźny lasek. Oczywiście kiedy już zacznie napływać drewno do Spichlerza należy rozejrzeć się za Tartakiem, a w szkole wysupłać garstkę złota na Cieślę. Deski potrzebne będą do konstrukcji budynków oraz do obudowy pól winnych.

Kolejnym ogniwem łańcucha potrzeb naszej osady będzie Gospodarstwo, które obsługuje Chłop (podobnie jak Winnicę). Gospodarstwo dostarcza zboże do młyna oraz na paszę dla koni i świń. W obrębie maksimum 5 pól od budynku Gospodarstwa należy założyć optymalnie 16 pól. Bardzo dobrym rozwiązaniem jest postawienie dwóch Gospodarstw do zajmowania się jednym 16 poletkowym obszarem. Wtedy jeden Chłop obsiewa pola, a drugi zbiera plony z innych pól. Zapewnia to bardzo wydajną produkcję i dostawy bez przerw do Młyna, Chlewa lub Stajni. Winnica jest dużo mniej wymagająca i, co więcej, pracujący w niej Chłop wytwarza gotowy produkt – wino. Wystarczy (również w podobnym do wyżej podanego zasięgu) utworzyć ok. 10 pól winnych.

Kiedy już zbudujemy pierwsze Gospodarstwo, należy postawić Młyn lub Chlew. Młyn dostarcza mąkę do Piekarni – obydwa budynki obsługiwane są przez tę samą osobę – Młynarza/Piekarza. Zwykle jeden Młyn wystarcza z powodzeniem na kilka Gospodarstw. Chlew, w którym pracuje Hodowca, zapewnia w zamian za dostarczone ziarno na paszę dostawy płatów skóry i prosiaków. Po wybudowaniu pierwszego budynku pojawia się możliwość konstrukcji Garbarni oraz Rzeźni (pracuje w nich Garbarz/Rzeźnik). Rzeźnie dostarczają kiełbasę, która jest – jak wyżej wspomniałem – niezbędna dla utrzymania armii oraz zaopatrzenia Gospody. Garbarnia zaś dostarcza skórę do Warsztatu Pancerzy.

Po wybudowaniu Młyna pojawia się Piekarnia, do której należy dostarczać mąkę w zamian za co otrzymuje się świeże pieczywo, podobnie jak kiełbasa stanowiące niezbędny element gospodarki osady.

Niestety, broń sama się nie zrobi i nie wykona jej żaden hodowca ani chłop. Kiedy już do naszego Spichlerza zaczną napływać deski z Tartaku, możemy zbudować Warsztat Płatnerski, a w przypadku istnienia już w naszej wiosce Garbarni – również Warsztat Pancerzy.

Oba budynki obsługiwane są przez Cieślów. Do obydwu również niezbędnym dostarczanym surowcem są deski, ■ do zakładu pancerzy także skóra. Warsztat Płatnerski może produkować trzy rodzaje broni: łuki, lance oraz topory, zaś Warsztat Pancerzy lekkie drewniane tarcze oraz lekkie skórzane pancerze. Przy wystawianiu wojsk to właśnie pancerze i tarcze są niezbędne do wyposażenia prawie każdego rodzaju wojsk (poza ciężkimi, które wymagają zbroi kutej w Kuźni Płatnerskiej), w tym również jazdy. Dla tych ostatnich potrzebne również będą konie. Ich hodowla nie jest szczególnie skomplikowana, bo należy po prostu dostarczyć pracującemu tam Hodowcy ziarno. Na tym kończy się definitywnie przydatność ziarna w K'N'M. Reszta gospodarki opiera się bezwzględnie na metalach. Oczywiście prym pośród nich wiedzie złoto. Wydobywa je Górnik w Kopalni Złota. O obecności złota w górach świadczą żyły złota, które wyglądają jak drobniutkie, spływające z gór potoczki. Niestety Kopalnię można postawić tylko na wyznaczonych miejscach, które można znaleźć wodząc u podnóża złotodajnych gór kursorem z planem Kopalni. Pomocnicy transportują szlachetny metal do Mennicy, gdzie pracowity Hutnik przetapia je na sztaby i pakuje w skrzynie. Końcową stacją złotych dóbr jest oczywiście Szkoła.

Kolejnym istotnym metalem jest oczywiście ruda żelaza. Jej obecność symbolizują niebieskie "potoczki" górskie, a o lokalizację jest już znacznie prościej. Wydobyta ruda powinna być odtransportowana do Dymarki, gdzie Hutnik po dodaniu do niej węgla otrzymuje żelazo. Jest ono potem odnoszone do Kuźni Zbroi oraz Kuźni Płatnerskiej. Pracujący w Kuźniach Kowale wytapiają z żelaza różne rodzaje broni. Węgiel dostarczany jest z Kopalni Węgla, obsługiwanej jak inne kopalnie przez Górnika. Węglonośne złoża symbolizuje zaczernione wzgórze (nie skały, jak poprzednio).

Po wykonaniu odpowiedniej ilości broni należy przystąpić do budowy dwóch najbardziej przydatnych pod względem militarnym konstrukcji, czyli Warowni oraz Wieży Obronnej. Do drugiej z nich wystarczy dostarczyć jednego Rekruta oraz kamień, którym Rekrut będzie strzelać do nadciągających wojsk wroga. Dużo bardziej skomplikowaną budowlą jest Warownia. Pomocnicy doniosą tam wyprodukowaną do tej pory broń wszelkiego rodzaju. To jednak nie wszystko. Do wystawienia armii potrzebni są Rekruci wyszkoleni w Szkole. Każdy Rekrut, tuż po opuszczeniu edukacyjnej placówki, sam udaje się do Warowni. A oto elementy składające się na poszczególne jednostki oraz ich wartość bojowa:

Jednostka	Elementy	Wartość bojowa
Żołdak	topór, Rekrut	1A
Topornik	topór, tarcza drewniana, pancerz skórzany, Rekrut	2A, 1D
Piechur z mieczem	tarcza stalowa, zbroja, miecz, Rekrut	3A, 2D
Łucznik	łuk, pancerz skórzany, Rekrut	1A, 1D
Kusznik	zbroja, kusza, Rekrut	2A, 2D
Piechur z lancą	lanca, pancerz skórzany, Rekrut	1A, 3D, 3B
Pikinier	pika, zbroja, Rekrut	2A, 2D, 4B
Lekka jazda	tarcza drewniana, zbroja, topór, koń, Rekrut	2A, 1D
Ciężka jazda	miecz, tarcza stalowa, zbroja, koń, Rekrut	3A, 2D

A – atak, D – obrona, B – bonus w walce z jazdą

Angielskie odpowiedniki: Żołdak – Militia, Topornik – Axe men, Piechur z mieczem – Swordmen, Łucznik – Bow men, Kusznik – Crossbow men, Piechur z lancą – Lancers; Pikinier – Pike men, Lekka jazda – Scouts, Ciężka jazda – Knights

Pomiędzy jednostkami zachodzą pewne zależności, które warto wykorzystać w walce. Otóż Topornicy i Piechurzy z mieczami wyjątkowo dobrze nadają się do walki z Pikinierami i Piechurami z lancą. Żołdacy to po prostu dobre mięso armatnie. Sami Topornicy mogą być wykorzystywani do walk w pierwszych szeregach, zaś Piechurzy z mieczami będą dobrze bronić osady oraz mogą się przydać w końcowych fazach misji do burzenia zabudowań wroga. Na duże zainteresowanie zasługują zarówno Łucznicy jak i Kusznicy. Pierwsi są tańsi do wystawienia, natomiast Kusznicy niewątpliwie bardziej skuteczni, ale rzadziej strzelający. Generalnie strzałomiotów należy prowadzić w większych grupach (złożonych

z dwóch rodzajów strzelców, pomieszanych ze sobą) lekko na tyłach głównych sił. Świetnie spełniają swą rolę ustawieni za wzgórzem, na jego szczycie lub po bokach mostu.

Piechurzy z lancą ustępują na polu walki większości jednostek, oprócz kawalerii, której dlatego nie powinno się posyłać w pierwszym szeregu. Nie powinno się jej również rzucać na Pikinierów, którzy potrafią również odnieść zwycięstwo w walce z gorszymi oddziałami piechoty (Żołdacy, Topornicy).

Kawaleria, ze względu na swój totalny brak odporności na broń dłuższą od miecza, powinna być raczej ustawiona w odwodzie. Najlepiej jednak spełnia swoją rolę podciągnięta na tyły wroga, gdzie swą broń polerują Łucznicy i Kusznicy. Może również spełniać rolę zwiadowców i przynęty.

W pierwszym rzędzie należy ustawić Toporników, a w drugim Pikinierów (Piechurzy z łancami). W przypadku natarcia kawalerii wystarczy jedynie zamienić te szeregi miejscami. Wsparciem dla pierwszych dwóch, trzech rzędów powinna być zgraja Łuczników pomieszanych z Kusznikami. Takie ustawienie da im fantastyczne pole do popisu, a graczowi otworzy drogę do zwycięstwa.

Jeśli komuś z was znudziłoby się żmudne dopracowywanie kolejnych działów osadniczej gospodarki podaję ilustrację z cheatem. Należy zaznaczyć w Spichlerzu dobra, jak na rysunku. Następnie próba zaznaczenia kuszy objawi się dodaniem +10 każdego z dóbr, zaś konia – przejściem do następnej planszy. Oczywiście misje wojskowe, gdzie nie ma Spichlerza, są na tego cheata odporne i należy je przejść samemu, bez pomocy z zewnątrz.



COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES

COMMANDOS nie opiera się na faktach. Jednak filmy typu "Działa Navarony" czy "Parszywa dwunastka" przyzwyczaiły nas do oglądania grupki nieokrzesanych indywidualistów, których wiedza i przeszkolenie umożliwiają wykonywanie zadań przeznaczonych tylko dla orłów. W COMMANDOS każdemu graczowi przydzielani są własni komandosi – sześciu, a każdy na wagę złota. Wydawanie im poleceń to trudny kawałek chleba.

HINTY

Czyli drobne wskazówki – co i jak. Dowodzić można kilkoma komandosami na raz, wybierając ich przy pomocy zaznaczania blokowego prawym przyciskiem myszki, bądź poprzez klikanie na ich wizerunki z przytrzymanym klawiszem CTRL. Dobrze jest opanować najważniejsze skróty klawiszowe (C – padnij, H – ręka, G – pistolet, J – harpun, S – powstań, SHIFT + wskazanie Niemca – pokazanie pola jego widzenia, ALT + kliknięcie – uruchomienie kamery śledzącej). Z czasem każdy znajdzie i nauczy się stosować kilka sztuczek. I tak, Niemcy zwykli reagować podobnie w podobnych sytuacjach, na czym często opiera się swoją taktykę, np. jeśli żołnierz na chwilę zobaczy komandosa (ten na moment wstanie, kiedy będzie na ciemnozielonym tle i od razu padnie), zaintrygowany wartownik podejdzie sprawdzić, co to było, nie podnosząc jeszcze alarmu. W ten sposób można odciągać żołnierzy w bardziej osłonięte miejsca i po cichu ich likwidować.



Bez wywoływania alarmu da się również eliminować patrole dwuosobowe (Marine ma harpun, choć nawet Zielony Beret do tego wystarczy). Ważne jest, żeby zdejmować Niemców w odpowiedniej kolejności. Majstersztykiem jest wykończenie trzyosobowego patrolu tak, by żaden z zainteresowanych żołnierzy się nie zorientował, co się stało. Do tego wyczynu potrzeba zagadującego patrol szpiega i ponownie Marine z harpunem. Jeśli ktoś jest szybki – uda mu się. Istotnym elementem taktyki jest rozpoznawanie miejsc, w których bezpiecznie (czyli bez wywoływania alarmu) można używać broni palnej. Ogólnie obowiązuje zasada – im dalej od budynków z faszystowską flagą, tym mniej prawdopodobne, że wybiegną z nich żołnierze.

Z czasem każdy zauważy mały błąd w grze. Mianowicie, nie zawsze poprawnie wyświetlane jest pole widzenia danego Niemca. Mimo że teren zaznaczony jest na jasnozielono, wartownik nie widzi komandosa. Ma to miejsce w dwóch momentach. Po pierwsze, gdy komandos znajduje się poniżej wartownika (np. Niemiec jest na dachu, a komandos skrada się tuż pod ścianą). Drugi przypadek to pojazdy ruchome. Jeśli czołg, samochód, pociąg stoją w miejscu, strażnicy nie widzą co się za nimi dzieje. Reszta wskazówek znajduje się bezpośrednio w opisie misji.

Misja 1: Baptism Of Fire
Lokalizacja: Sola, Stavenger
Data: 20 lutego 1941
Zadanie: Wysadzić stację radarową

Pierwszy do akcji wkracza Zielony Beret przesuwając nóż po gardle spacerującego wartownika. By umożliwić działanie kierowcy, musi on jeszcze zdjąć drugiego Niemca koło budki strażniczej za murem. Teraz sierżant i jego podkomendny to łatwy łup dla Kierowcy i jego pepeszy. Marine, jeśli się postara, zdoła poderżnąć gardła wszystkim trzem Niemcom na swojej wysepce bez wywoływania alarmu. W jego ręce może również wpaść dwóch wartowników na górze mapy – wystarczy, że podpłynie najbliżej jak tylko można i wynurzy się w odpowiednim momencie. Kiedy teren będzie już czysty, Marine przeprawi pontonem Kierowcę i Bereta na wyspę z radiostacją. Tam Kierowca, przy współpracy z dowolnym z towarzyszy, opanuje stanowisko karabinu maszynowego (ważne, żeby odbyło się to po cichu), a następnie wystrzela trzyosobowy patrol. Jedna beczka wystarczy do wysadzenia radiostacji.

Misja 2: A Quiet Blow-Up
Lokalizacja: Stamsund, Wyspy Lofotem
Data: 1 marca 1941
Zadanie: Wysadzić cysterny z benzyną
Komandosi: Zielony Beret, Marine, Kierowca
Hasło: YJJXB

Trzech Niemców po tej stronie rzeki to zadanie dla Zielonego Bereta. Można wykorzystać fakt, że świeże ślady na śniegu zwracają uwagę wartowników. Równie dobrze zadanie to spełni wabik. Przez cały czas należy uważać na krążącą po rzece łódź patrolową. Następnie do akcji wkracza Snajper. Jeden strzał, jeden trup – obserwator na murze przejdzie do historii. Dobrze jest zgrać to w czasie, kiedy nikt w obozie na niego nie patrzy. Marine przerzuci wszystkich w dwóch turach pontonem na przeciwną stronę rzeki. Pod drabiną jest niezłe miejsce na chwilową kryjówkę. Opuszczenie drabiny to zadanie dla Zielonego Bereta. Do niego też należy wartownik przy bramie. Snajper może wcześniej zdjąć spacerującego wartownika wewnątrz obozu. Kiedy Saper będzie minował co trzeba, Kierowca powinien przygotować samochód do ucieczki. Sprowadza się to do ustawienia pojazdu możliwie blisko bramy (ale nie za blisko, bo nie staranuje szlabanu) i wsadzeniu do niego wszystkich, z wyjątkiem Sapera. Natychmiast po detonacji umieść Sapera w ciężarówce i w drogę.

Misja 3: Reverse Engineering
Lokalizacja: Sysendam, Eidfjord
Data:14 marca 1941
Zadanie: Wysadzić tamę
Komandosi: Zielony Beret, Szpieg, Saper, Marine
Hasło: 4FQBF

Dopóki komandosi nie zbliżą się do niemieckich budynków, można otwarcie używać broni. Tym sposobem można pozbyć się trzyosobowego patrolu oraz jeszcze dwóch wolno stojących Niemców. Na barkach Marine spoczywa zadanie zlikwidowania załogi obozu na wschodnim brzegu rzeki. Najpierw należy się zająć terenem wokół muru – trzech Niemców Marine może podejść nurkując i wynurzając się w odpowiednim momencie. Obsada wewnątrz fortu to precyzyjna robota wymagająca eliminacji wartowników w określonej kolejności. Oczywiście po cichu. Za obozem leży ponton. Marine musi na nim przetransportować Szpiega w obręby murów obozu, które winny być puste do tego momentu. Jest tam dla Szpiega mundur niemieckiego oficera. Siatka otaczająca obóz po zachodniej strony rzeki jest pod napięciem. Wyłącznik znajduje się za nią (budynek z migającą, czerwoną lampką). Jego przesunięcie to bułka z masłem dla Szpiega. Jego są też dwaj wartownicy spacerujący nad brzegiem rzeki. Sapera, Bereta oraz Marine najlepiej zdesantować na samym dole mapy. Saper przetnie druty, a Beret zdejmie najbardziej przeszkadzających wartowników wewnątrz. Można sobie pomagać Szpiegiem, którego umiejętność przykuwania uwagi bardzo się tu przyda. Oczyści to drogę Saperowi, który musi ukraść dwa ładunki zegarowe. Pierwszy z ładunków należy umieścić pod bunkrem chroniącym tamę. Wybuch spowoduje spore zamieszanie, więc odpowiednio wcześnie dobrze jest ukryć ludzi (poza Saperem oczywiście – on podłoży ładunek) na wschodniej stronie rzeki. Kiedy już ucichną syreny alarmowe, Saper do spółki z Marine powinien udać się pod tamę i ją zaminować. Samochód ewakuacyjny pojawi się w północno-wschodnim rogu mapy, gdzie już wcześniej można zebrać ludzi.

Misja 4: Restore Pride
Lokalizacja: Stokkam, Trondheim
Data:10 marca 1941
Zadanie: Wysadzić centrum dowodzenia
Komandosi: Zielony Beret, Marine, Snajper, Kierowca, Saper
Hasło: 5DNCQ

Pierwszych kilku Niemców będzie największym problemem. Skończą się one jednak, kiedy Kierowca dostanie się do czołgu. Może nawet zostać zauważony jeśli tylko zdoła dobiec zanim kule go dosięgną. Po tym manewrze ta strona rzeki będzie zdobyta. Z czołgu można również wystrzelać Niemców na drugim brzegu (koło posiadłości), ale trzeba to robić po kolei – tak by nikt nie zauważył ciał. Czołg niestety na moście się nie zmieści i dalej trzeba sobie radzić bez niego. Saper ustrzeli gościa z motorem po drugiej stronie mostu. Nurka można już teraz wysłać na przystań (na moście jest drabinka) i kazać mu czekać. Murki na dole mapy dają schronienie przed niepowołanym wzrokiem. Wartowników lepiej likwidować, tutaj niekoniecznie cicho. Do amunicji ze zrzutu dzielić komandosów będzie teraz już tylko dwóch strażników przy szlabanie. Koło zrzutu dobrze jest zrobić zasadzkę na trzyosobowy patrol – tu nikt nie usłyszy strzałów. Kolejna dwójka wartowników, tym razem przy bramie to zadanie dla Bereta. Trzeba to zrobić po cichu. Sprawę komplikuje patrolujący teren poniżej żołnierz, którego trudno zdjąć – tym trudniej, że nie jest to konieczne. Trzyosobowego patrolu krążącego koło muru lepiej unikać. Jeśli wystrzelało się wcześniej z czołgu wszystkich Niemców, zostaje wysadzenie celu misji. Jeśli nie, to czeka na ciebie jeszcze zabawa z szóstką wartowników. Wszystkich trzeba wyeliminować po cichu.

Misja 5: Blind Justice
Lokalizacja: Herdla
Data: 2 maja 1941
Zadanie: Wysadzić radar
Komandosi: Zielony beret, Szpieg
Hasło: 6S5TL

Pierwszych kilka ruchów należy do Bereta, który musi, wykorzystując każdą najmniejszą przewagę, wyciąć w pień samotnie spacerujących przy budynkach wartowników, tak by niepowołane oczy go nie dojrzały. A nie jest to łatwe zadanie. Trzeba korzystać z faktu, że świeże ślady na piasku przyciągają uwagę. Nieocenione usługi odda tu też wabik. Warto poświęcić chwilę na przyglądanie się różnym reakcjom Niemców na jego działanie, bo nie wszyscy reagują tak samo. Kiedy strażnicy robiący obchód znajdą się w pobliżu wabika, najczęściej podbiegają do pudełka i stoją koło niego jak słup przez około dwadzieścia sekund. Nie wszyscy są jednak tak dobroczynni. Żołnierze stojący na posterunku tylko odwracają się w stronę dźwięku, a i patrzą tylko przez chwilę. Po pewnym czasie każdemu delikwentowi nudzi się wpatrywanie w pudełko i wraca do swojego poprzedniego zadania więcej nie reagując na pozostawiony w tym samym miejscu wabik. W podchodach na śniegu bardzo użyteczny jest również kamuflaż, będący na wyposażeniu Bereta. Cały problem z kamuflażem polega na tym, że jego przygotowanie trwa kilka sekund. O kilka sekund za długo. Poza tym jeśli do miejsca ukrycia komandosa prowadzą bardzo świeże ślady, jest on dostrzegany pomimo kamuflażu. Wracamy do misji. Zlikwidowanie siedmiu wartowników po zachodniej części mapy po tym wstępie powinno być dość łatwe. Kolejnych pięciu Niemców w głębi obozu trzeba eliminować w upatrzonej kolejności, bo najczęściej strzegą swych pleców. By mieć użytek ze Szpiega, należy zdobyć dla niego mundur. By tego dokonać, Beret musi skorzystać z telefonu koło stacji kolejki liniowej (poczekaj aż patrol na południu oddali się), co odwróci uwagę strażnika przy wiszących rzeczach. Będzie to sygnał dla Szpiega, by skradł mundur. Przebranego już Szpiega wyślij kolejką na górę (Komandos spędzi ten czas w kamuflażu) i pozbądź się spacerującego tam strażnika. Radar wysadzić można tylko przy pomocy jednej z beczek, a nosić je może tylko Beret. Szczęśliwie się składa, że Szpieg przesuwa je chodząc. Podstawienie jednej beczki pod radar, a drugiej w pobliżu budynku z flagą i zdetonowanie ich załatwia sprawę. Jeśli dobrze zgra się akcję w czasie, zginą też ludzie z patrolu. Pojedynczy strażnicy to dla szpiega łatwizna. Kiedy góra będzie już czysta, wystarczy wrócić po Bereta i ewakuować obu komandosów.

Misja 6: Menace Of The Leopold
Lokalizacja: Masi
Data:10 maja 1941
Zadanie: Wysadzić działo
Komandosi: Zielony Beret, Saper, Snajper
Hasło: AT1WN

Spacerujący nieopodal ruin strażnik, to pierwsza ofiara Bereta w tej misji. Następnym etapem jest przejęcie całych ruin. Zadanie tym trudniejsze, że okupujący je Niemcy pilnie strzegą swoich pleców. Do ruin dostać można się z dwóch stron – od tyłu po drabinie oraz z boku po ścianie (tylko Zielony Beret). Cały ciężar zadania w tym momencie spoczywać będzie właśnie na nim. Umiejętne wykorzystanie wabika musi wystarczyć. Kiedy ruiny padną, następni wartownicy będą już łatwym celem. Samochód opancerzony nie wywołuje alarmu, ograniczając się do ubijania na miejscu każdego komandosa, którego dostrzeże. Trzeba bawić się z nim w ciuciubabkę dookoła budynku w południowo-zachodnim krańcu mapy. Obserwator na dachu koło obozu to cel dla snajpera – nikt nie zauważy jego ciała. Przez obóz Niemców można przemknąć bokiem w sprzyjającym momencie (za namiotami) lub wybić

wszystkich. Trupa Niemca przy wagonie z działem nikt nie zauważy, więc może zdjąć go Snajper. Co dziwne nikt nie przygląda się cały czas działu, więc Saper może je spokojnie zaminować. Nie należy jednak od razu detonować ładunków. Snajper z Beretem musi najpierw zająć się przygotowaniem drogi ucieczki. Trzeba wybić załogę ruin po prawej stronie działa (da się to zrobić!). Północno-wschodnia część mapy i stacjonujący tam Niemcy nie są trudnymi przeciwnikami. Zbierz ludzi we wschodniej części mapy i wysadź działo.

Misja 7: Chase Of The Wolves
Lokalizacja: Arendal, Norway
Data: 7 lutego 1942
Zadanie: Wysadzić stojące w porcie U-boty
Komandosi: Zielony Beret, Szpieg, Saper, Marine, Kierowca
Hasło: O9VJ8

Piątka komandosów podzielona została na dwa zespoły. Czterech pierwszych żołnierzy spacerujących koło Bereta i Marine nie jest w stanie wywołać alarmu. Można na nich przećwiczyć likwidowanie dwuosobowych patroli, a w razie wpadki po prostu ich wystrzelać. Wśród budynków portowych znajduje się też wartownia (budynek z flagą), a w jej pobliżu beczka. Wykonując proste równanie: beczka + wartownia = brak wartowni można zapewnić sobie przywilej otwartego używania broni w całym porcie. Nie wspominając o tym, że Niemcy na nabrzeżu zostaną wtedy bez wsparcia. Z trójką wartowników chodzących koło latarni morskiej trzeba rozprawić się siłowo. Teraz wystarczy wsadzić Marine z Beretem do łódki i zostawić koło latarni, gdzie muszą czekać, aż drugi zespół wykona swoją część zadania. Pierwszą czynnością drugiej grupy jest zdobycie materiałów wybuchowych ze zrzutu. Na szczęście skrzynie leżą niedaleko. Dobrze jest w tym miejscu urządzić zasadzkę na spacerujący trzyosobowy patrol – odgłosy strzałów ujdą uwadze innych. Mundur dla Szpiega znajduje się tuż za ścianą. Zdąży się w niego przebrać zanim ktokolwiek go spostrzeże. Współpraca Szpiega z Kierowcą powinna zaowocować dostaniem się tego drugiego pod pancerz stojącego w porcie samochodu. Zanim zacznie strzelać należy się upewnić, że wyjechał z zasięgu dział portowych. Saper wysadzi oba działa. Marine jest w posiadaniu łodzi, dzięki której Saper będzie mógł zatopić oba U-boty.

Misja 8: Pyrotechnics
Lokalizacja: Tell el eisa
Data: 19 października 1942
Zadanie: Wysadzić zapasy żywności
Komandosi: Zielony Beret, Snajper
Hasło: WQ9XB

Pierwsza misja w Afryce. Podzielić ją można na dwa etapy. Pierwszy polega na wyeliminowaniu wszystkich Niemców, pomiędzy murkami na wzniesieniu. Jak zwykle dobrze przysłuży się wabik. Snajper na tym etapie nie będzie jeszcze potrzebny. Akcję wieńczy się przytaszczeniem przez Bereta beczki pod działo. Sztuką jest takie jej umieszczenie by można było ją detonować z dołu, choć nie jest to konieczne. Tak przygotowane działo zostawia się na później. Etap drugi zaczyna się wraz ze strzałem Snajpera uśmiercającym spacerującego koło podjazdu strażnika. Należy sprowadzić na dół Bereta i Snajpera. Kolejnym ruchem jest takie umiejscowienie Snajpera, aby trzymał na muszce trzech strażników na dachach (niedaleko podjazdu, maksymalnie cofnięty). Zielony Beret zdejmie żołnierzy przy namiotach, a następnie trzech na niewielkim podwórku koło rozwieszonego prania (komandos może ukrywać się w domkach). Snajper odda swoje trzy strzały (w odpowiedniej chwili, tak by żołnierze na dole nie widzieli trupów i tak by kryjąca się nawzajem trójka nie zdążyła się połapać). Spacerujący po ziemi żołnierze będą po tym zabiegu łatwym celem. Jeden z Niemców

za drutem kolczastym zauważy rannego i to będzie jego koniec. Rozstaw znalezione w obozie beczki tak, żeby strzał w którąkolwiek powodował reakcję łańcuchową i wysadzał wszystkie cele misji (można potrenować save – load). Przeprowadź Snajpera i Bereta w pobliże mostu, a tego drugiego wyślij pod działo (chyba, że beczkę da się detonować z dołu). Zapasy żywności i działo powinny przestać istnieć niemal jednocześnie. Nie ma znaczenia, kto ustrzeli operatora karabinu maszynowego i wartownika na moście.

Misja 9: A Courtesy Call
Lokalizacja: Babel Qattara
Data: 20 października 1942
Zadanie: Wysadzić wskazane obiekty w obozie wroga
Komandosi: Zielony Beret, Snajper, Saper, Szpieg, Kierowca
Hasło: Q2AXT

Szpieg od razu przebrany jest w mundur. Do niego należy kilku najbliższych wartowników. Zielony Beret nie pozostanie w tyle, zdejmując wszystkich strażników w swoim pobliżu. Posiłkować się można snajperem, który w tej misji nie przyda się do niczego więcej. Szpieg zagada spacerujący wewnątrz murów trzyosobowy patrol, kiedy saper będzie minował radar i bunkier, a Beret przenosił beczki pod pozostałe, zaznaczone na mapie budynki. Można ustawić je jak domino, tak by nie detonować każdej osobno. Kierowca przyda się do przestawienia cysterny, tak by wybuch bunkra przeniósł się na stojące w hangarach czołgi. Drugim zadaniem kierowcy jest podstawienie ciężarówki pod zachodnią bramę i przygotowanie jej do ucieczki. Dwa strzały + dźwignia detonacji powinny dokonać dzieła zniszczenia.

Misja 10: Operation Icarus
Lokalizacja: El Agheila
Data: 14 listopada 1942
Zadanie: Uratować więzionego lotnika, wysadzić budynek
Komandosi: Zielony Beret, Saper, Snajper, Kierowca, Lotnik
Hasło: TUGPD

Przy eliminacji najbliższych wartowników nie trzeba zachowywać ciszy. Podobnie przy patrolu (sugeruję granat). Jednak zdjęcie żołnierza przy zachodniej bramie obozu, to już precyzyjna robota. Pierwsi czterej strażnicy wewnątrz obozu nie strzegą swoich pleców i stanowią łatwy cel. Z uwolnionego lotnika nie będzie żadnego pożytku. Teraz dobrze jest ukryć wszystkich komandosów (choćby za budynkiem, który należy wysadzić później), z wyjątkiem Zielonego Bereta. Powinien on przetrzeć drogę dla Kierowcy do czołgu stojącego w hangarze. Potem zachowywanie pozorów stanie się zbędne. Trzeba będzie uważać wyłącznie na inne czołgi. Kiedy i te padną, na mapie nie ma prawa zostać ani jeden czerwony punkcik, a uwolniony Lotnik bez problemu zasiądzie za sterami samolotu transportowego. Żeby ktoś w przypływie entuzjazmu nie zapomniał zniszczyć budynku w obozie!

Misja 11: In The Soup
Lokalizacja: Maradah
Data: 3 grudnia 1942
Zadanie: Wysadzić szyby naftowe
Komandosi: Zielony Beret, Snajper, Saper, Kierowca, Szpieg
Hasło: 9WODW

Z najbliższymi żołnierzami można bawić się w chowanego, zdejmując ich po jednym lub od razu wystrzelać z dobrze dobranego miejsca. Jeśli ktoś zdecyduje się na drugi sposób, musi doliczyć jeszcze kilku Niemców z pobliskiego posterunku. Uwagę patrolu, chodzącego

po drodze na dole mapy, może odwrócić Szpieg (albo od razu można wyeliminować tych żołnierzy – byleby nie za blisko bramy obozu), by Zielony Beret mógł przemknąć dołem i zdjąć dwóch obserwatorów na skałach z prawej. Idąc za ciosem powinien on od razu oczyścić teren wokół samochodu opancerzonego, a następnie zdjąć wartownika powyżej. W tym momencie można zastosować mały trik. Trzeba umieścić Sapera za skrzyniami po lewej stronie bramy, a następnie wysłać Szpiega, by zdjął po cichu wartownika przy bramie. Ciało należy ukryć. Drugim żołnierzem, który w swoim obchodzie wychodzi aż za bramę, również zajmie się Szpieg. Należy jednak pozwolić by Niemcy zauważyli Szpiega przenoszącego ciało – zaczną strzelać, ale Szpieg zdoła się ukryć i znów przywdziać mundur. Wywołany zostanie alarm i koło bramy w jednym momencie znajdzie się cała obsada fortu (jeśli nie cała to load–save, aż będzie cała). Wystarczy wtedy kazać Saperowi rzucić jeden granat. Można też przemycić kierowcę do samochodu opancerzonego i przejechać się po obozie. Ładunków jest dość, żeby pozwolić sobie na zużycie jednego na wysadzenie drugiego samochodu opancerzonego. Wykonanie zadania nie przysporzy już problemu nikomu.

Misja 12: Up On The Roof
Lokalizacja: Tunis
Data: 15 marca 1943
Zadanie: Uwolnić jeńca
Komandosi: Zielony Beret, Snajper, Szpieg, Więzień
Hasło: UVHDC

Szpieg odwróci uwagę trzyosobowego patrolu, żeby Zielony Beret mógł wyjść z budynku. Trzeba to jednak zgrać tak w czasie, by nie dostrzegł tego spacerujący żołnierz. Beret powinien go możliwie szybko zadźgać, a następnie ukryć się za rogiem. Pierwszy na dach wchodzi Szpieg, który likwiduje trzech najbliższych Niemców. Pozbycie się pozostałych wymaga odpowiedniej koordynacji poczynań Zielonego Bereta i Szpiega, który będzie musiał odwracać uwagę co bardziej perfidnych obserwatorów. Ciała strażników nad więzieniem daje się ukryć za niewielką przybudówką pośrodku półki, na której stali. Teraz wycofaj Szpiega z dachu i każ mu ponownie zająć rozmową patrol tak, żeby Beret mógł uwolnić Więźnia. Nie należy zapominać, że pole widzenia jednego z Niemców, spacerującego po dachach naprzeciwko, sięga aż do przystani. Kiedy już Więzień znajdzie się bezpieczny na dachu, Szpieg z Beretem wspierani przez Snajpera (nawiasem mówiąc jest on tu całkowicie zbędny) zajmą się oczyszczaniem z wartowników drugiej strony dachów. Robota niewdzięczna, bo wszyscy pilnują pleców swoich kumpli. Znowu w ruch pójdzie wabik. Po zejściu z dachu nie trzeba zabijać wszystkich Niemców na poziomie gruntu. Można ograniczyć się do dwóch najbliższych przy wartowni. Komandosi i Więzień zdążą dobiec do samochodu, zanim ktokolwiek się zorientuje.

Misja 13: David & Goliath
Lokalizacja: Port Le Havre
Data:15 maja 1944
Zadanie: Zatopić kopię krążownika Bismarcka, wysadzić zbiorniki z paliwem
Komandosi: Zielony Beret, Snajper, Saper, Kierowca, Marine
Hasło: FBK48

Tylko Zielony Beret zna się na wspinaczce skałkowej, dlatego też na jego konto należy zaliczyć kilku najbliższych wartowników. Żołnierze przy dziale nabrzeżnym, to już zadanie dla Marine, który żeby się tam dostać musi przepłynąć przez śluzę w momencie, kiedy będzie ona otwierana dla przepływającego statku rybackiego. Stanowisko przy dziale musi zająć Kierowca – póki co leżące. Kolejnym celem Marine są wartownicy przy samochodzie.

Kiedy teren będzie już czysty, przerzuć tam resztę komandosów (poza Kierowcą). Następnie Marine odpłynie zdjąć dwójkę Niemców na samotnym cyplu w połowie zachodniej części mapy. Trasę powinien skończyć pod wodą, tuż przy miniłodzi podwodnej. Beret musi oczyścić drogę dla Sapera do zbiorników z paliwem (niech je zaminuje i wraca za skrzynie koło samochodu), co polega na wycięciu wszystkich poza trzyosobowym patrolem, na który przez cały czas trzeba uważać. Zielonego Bereta są również strażnicy przy krążowniku. Skoro już tam będzie, to mógłby otworzyć drugą śluzę koło statku. Biorąc pod uwagę ruch patrolu, należy zdjąć dwóch strażników przy łodzi podwodnej, a ich ciała ukryć. Trzeci Niemiec znajdujący się najniżej, zginie od strzału Snajpera, oddanego z miejsca koło samochodu. Jego ciała nie da się schować, a dostrzeżenie zwłok przez patrol to tylko kwestia czasu. Należy więc się spieszyć. Kiedy zostanie podniesiony alarm (a zostanie), Snajper powinien się już znajdować za skrzyniami w pobliżu samochodu. Dobrze jest też umieścić tam odpowiednio wcześnie Zielonego Bereta. Jak tylko padnie strażnik od strzału Snajpera, Marine powinien wsiąść do łodzi podwodnej. Otwarta wcześniej grodź umożliwi storpedowanie krążownika (jedną torpedą – z jak największej odległości). Marine musi zdążyć łodzią podwodną (zanim wyjedzie czołg) do pierwszej grodzi, żeby storpedować pierwszą łódź patrolową. Zaraz po tym Kierowca musi zająć stanowisko operatora działa nabrzeżnego i zatopić drugą łódź, zanim ta podpłynie zbyt blisko. Marine zabierze wszystkich na ponton (uwaga na czołg).

Misja 14: D–Day Kick Off
Lokalizacja: La Riviere
Data: 24 maja 1944
Zadanie: Wysadzić cztery działa nabrzeżne
Komandosi: Zielony Beret, Snajper, Saper, Kierowca, Marine
Hasło: WA8DW

Misję komandosi zaczynają w łodzi i wysiąść z niej powinni dopiero na północno-zachodniej części plaży. Kluczową rolę odegra tu Snajper, któremu musi wystarczyć amunicji by osłonić siebie i towarzyszy (kul jest w sam raz by opłynąć cypel). Alarm zostanie podniesiony, ale to nieistotne. Można go przeczekać w lewym, górnym rogu mapy. Ważne jest, żeby Kierowca znalazł się w czołgu, co nie powinno nastręczać wielkich trudności. Po krótkiej rzezi, weź pod pancerz pozostałych ludzi i objedź cypel dookoła. Uwagę Niemców, których nie uda się zastrzelić ściągaj na czołg, a Saper w tym czasie będzie minował działa. Teraz wysadzenie ich to łatwizna. Umieść wszystkich na powrót w łodzi i w drogę.

Misja 15: The End Of Butcher
Miejsce: Compiegne
Data: 26 sierpnia 1944
Zadanie: Zlikwidować generała, wysadzić Centrum Dowodzenia
Komandosi: Snajper, Marine, Kierowca, Szpieg
Hasło: KEWD3

Współpraca Szpiega (na razie bez wdzianka) i Snajpera zaowocuje zdjęciem dwóch Niemców z prawej i jednego z lewej strony. Snajper strzela, Szpieg ukrywa ciała (najlepiej w miejscu, skąd wszyscy zaczynają). Akcje wyliczone są na styk, nie ma więc mowy o potknięciu. Trzeba uważać na chodzącą piątkę. Rola Marine polega na zejściu do wody prawymi schodami i wyjściu z niej lewymi. W międzyczasie dobrze będzie jeśli poderżnie gardło schodzącemu nad wodę z lewej strony wartownikowi – na schodach nikt nie zauważy ciała, choć teren jest podświetlany na zielono. Nie trzeba zabijać wartownika chodzącego na balustradzie pod mundurem dla Szpiega. Szpieg zdoła się do niego zakraść bez rzucania się w oczy. W jego obowiązkach mieści się też zdjęcie wartownika na najwyższym da-

chu naprzeciwko centrum dowodzenia – będzie miał prawie po drodze. Ciało trzeba schować w kącie. Ponownie Szpieg w północnej części miasta, wykorzystując tramwaj jako osłonę, musi zdjąć dwóch Niemców. Ciała należy skrzętnie ukryć za cysterną (uwaga na Niemców z cmentarza), tak by chodząca tu piątka ich nie dostrzegła. Można tego dokonać zabijając za osłoną tramwaju jednego żołnierza, a drugiego, kiedy zauważy ciało i zacznie do niego iść. Podczas gdy Szpieg będzie zagadywał poprzednio oszczędzonego żołnierza, reszta drużyny chyłkiem powinna dostać się do cysterny na północy. Kolejną rozmowę szpieg przeprowadzi z patrolem na cmentarzu, umożliwiając kierowcy podstawienie cysterny na tyły centrum dowodzenia – zaparkowana na torach wybucha (co ciekawe nie wzbudza to alarmu) przy przejeździe tramwaju, niszcząc budynek. Teraz wystarczy ustawić Snajpera, tak by mógł oddać strzał, kiedy generał wyjdzie do zaparkowanego przed rezydencją samochodu (trzeba wywołać alarm – w tym każdy jest pewnie mistrzem). Ewakuuj wszystkich samochodem z cmentarza drogą na północnym zachodzie.

Misja 16: Stop Wildfire
Lokalizacja: Most nad rzeką Mass, na północ od Liege
Data: 4 września 1944
Zadanie: Nie dopuścić do wysadzenia mostu = zlikwidować czterech wrogich saperów
Komandosi: Snajper, Marine, Szpieg
Hasło: KQIPY

Obsadą stacji kolejowej zajmie się Szpieg wspierany przez Marine. Od munduru dzieli Szpiega tylko kilku Niemców. Kiedy już go zdobędzie, wyślij go na drugą stronę mostu i ustaw za stacjonującym tam Saperem. Zadanie Marine polegać będzie na wyeliminowaniu kolejnych dwóch wrogich saperów przy środkowym przęśle mostu. Dopóki wszystko nie będzie gotowe, musi on czekać pod wodą przy wysepce. Snajper powinien zająć miejsce, z którego będzie mógł oddać strzał na część mostu przy przejeździe kolejowym. Teraz w miarę możliwości jednocześnie: Szpieg powinien wykończyć pierwszego sapera (ale tak, żeby nikt nie zauważył, że to jego robota), Marine zdjąć drugiego i trzeciego, a strzał Snajpera zdążyć dosięgnąć czwartego. Wycofaj Snajpera, Marine i Szpiega na prawy brzeg rzeki w pobliże samochodu ewakuacyjnego. Na pięcioosobowy patrol przy samochodzie stoją przygotowane trzy eksplodujące beczki. Kiedy przejeżdżający pociąg zasłoni widok obserwatorowi w bunkrze, poleć wszystkim wsiąść do samochodu.

Misja 17: Before Dawn
Lokalizacja: Riveauville, na północ od Colmar
Data: 28 listopada 1944
Zadanie: Odbić przywódcę ruchu oporu
Komandosi: Zielony Beret, Marine, Szpieg, Przywódca ruchu oporu
Hasło: AI4PD

Na południu chodzi trzyosobowy patrol, którego czasami nie widać na mapie. Można go spokojnie wystrzelać. Przerzuć Zielonego Bereta na drugą stronę strumienia, a Szpiega wyślij do strzeżonego obozu i po cichu zlikwiduj wszystkich Niemców strzegących członków ruchu oporu. Wymagać to będzie nieco wyobraźni i odpowiedniego manewrowania ciałami Niemców, kiedy żołnierz zobaczy rannego (w jego mniemaniu) towarzysza, pójdzie zobaczyć co z nim. Uwolnionych ludzi z ruchu oporu przeprowadź (idą wężykiem – bardzo utrudnia to życie) na tereny na wschód od obozu – niech tam czekają razem z Zielonym Beretem i Marine. W tym czasie Szpieg powinien udać się na drugą stronę rzeki i zlikwidować wszystkich wartowników, chodzących przy młynie wodnym oraz tych najbliżej samochodu. Druga opcja, bardziej czasochłonna – można wykończyć wszystkich. Kiedy już nikt nie bę-

dzie obserwował wschodniego krańca rzeki, Marine będzie mógł przeprawić wszystkich przez rzekę (ludzie z ruchu oporu są bardzo oporni i zabierają się po jednym ze swoim szefem – potrzeba na to pięć rund i nieco wysiłku). Szpieg w tym czasie powinien zajmować rozmową patrol na południu – jeśli tego nie zrobi, patrol zauważy ludzi przy młynie. W drugim wariancie można poprowadzić wszystkich mostem bez zawracania sobie głowy czymkolwiek (wszyscy Niemcy będą martwi). Wracając jednak do wariantu A: najbardziej okrężną drogą poprowadź wszystkich do samochodu.

Misja 18: The Force Of Circumstance
Lokalizacja: Most nad rzeką Mass, na północ od Liege
Data: 16 grudnia 1944
Zadanie: Wysadzić most
Komandosi: Zielony Beret, Marine, Saper, Kierowca
Hasło: PUOXT

Trzej najbliżsi wartownicy znajdują się na czarnej liście Zielonego Bereta. Jeśli Saper znajdzie się blisko drogi zdoła granatem zniszczyć przejeżdżający wóz opancerzony. Jeśli do tego dobrze wymierzy, to zginą jeszcze trzej Niemcy patrolujący prawą stronę drogi. Zielony Beret może niezauważony zakraść się i zlikwidować strażnika przy moście (uwaga na bunkier). Otworzy to drogę dla Kierowcy i Bereta na drugą stronę mostu, gdzie ten ostatni zdejmie jeszcze trzech Niemców. Pozwoli to Kierowcy dostać się do czołgu – biegiem, albo skradając się. Wysadzenie mostu i zdjęcie jego obsady, nie powinno sprawić teraz żadnych problemów. Podczas przejażdżki przez most wystarczy strzelać do zostawionych na nim ładunków (te małe skrzyneczki), oczywiście wtedy, kiedy już się je minie. Szybko przesiadka do samochodu i w drogę.

Misja 19: Frustrate Retaliation
Lokalizacja: Oldenburg, [redacted] zachód od Bremen
Data: 12 stycznia 1945
Zadanie: Wysadzić w powietrze wyrzutnie pocisków V2
Hasło: JGCWB

Na samej górze mapy (tam skąd komandosi zaczynają misję) można strzelać – nie wywoła to alarmu, a spowoduje, że zbiegną się niemal wszyscy niewygodni wartownicy. Wystarczy szybko uprzątnąć ich ciała, a nikt nic nie zauważy. Następnie trzeba przebić się na dół mapy – Snajper zdejmie strażnika nad wejściem do kopalni, kiedy wszyscy którzy mogą to zobaczyć będą już gryźć ziemię. Najlepiej to osiągnąć pozwalając Niemcowi zobaczyć przez chwilę komandosa (jak tylko Niemiec go spostrzeże natychmiast każ komandosowi upaść) – wartownik przybiegnie na miejsce, gdzie ostatnio widział komandosa i zacznie się rozglądać. Można już wtedy go zasztyletować, choć równie dobrym momentem jest chwila, kiedy żołnierz wraca na swój posterunek. Marine jest jedynym zdolnym do zajęcia się kilkoma Niemcami na prawym brzegu rzeki (dół mapy). Kiedy już załatwi sprawę, powinien wrócić. Za to na lewym brzegu należy rozprawić się jeszcze z tyloma Niemcami (w tym dwoma stanowiskami karabinów maszynowych), żeby można było spokojnie przeprowadzić ludzi przez most (nie w wagoniku!!!). Snajper musi zachować jeden wolny strzał z przeznaczeniem dla psa w klatce. Zielony Beret bez problemu przesadzi mur i przetrzebi załogę obozu, a następnie za pomocą taśmociągu przerzuci Sapera do środka. Do niego należy zaminowanie wyrzutni V2. Najlepiej umieścić jeden ładunek pomiędzy dwoma wyrzutniami i wartownią, a do trzeciej wyrzutni poprowadzić sznureczek z beczek (to już robota dla Bereta). Drugi ładunek niezbędny jest do unieszkodliwienia wieżyczki strażniczej. Jeśli odpali się bombę, kiedy przejeżdżać będzie samochód, to zniszczyć można za jednym zamachem obie wartownie i wszystkie wyrzutnie. Ewakuuj ludzi.

Misja 20: Operation Valhalla
Lokalizacja: Guyndelfingen – na północ od Freiburga
Data: 11 lutego 1945
Zadanie: Zniszczyć pociski nuklearne, wysadzić centrum badawcze
Komandosi: Zielony Beret, Snajper, Saper, Marine, Kierowca, Szpieg
Hasło: 3FU48

Finalna misja, w której po raz pierwszy biorą udział wszyscy komandosi. Tutaj nie ma przebacz – ta misja to majstersztyk, zaprojektowana w najdrobniejszych szczegółach: wszystkie czasy obchodów patroli są starannie wyliczone, a obiekty dające schronienie rozmieszczone z dużą przebiegłością. Dziewięćdziesiąt procent roboty wykonuje Zielony Beret. Do zamku dostanie się on po zachodniej ścianie. Musi zlikwidować wszystkich Niemców na najwyższym piętrze, przy dowództwie. Bardzo pomocny okaże się tu wabik – trzeba będzie odwrócić uwagę żołnierzy na górze, sprowadzić komandosa po murze i wprowadzić go po schodach, kiedy żołnierze będą wpatrywać się w brzęczące pudełko. Drugą czynnością jest przeprowadzenie Bereta po murach dookoła zamku i zdjęcie spacerujących tam obserwatorów – jeśli zrobi się to dobrze, nikt nie zauważy leżących ciał. Beret musi dotrzeć do drabinki po wschodniej części zamku (koło strzelnicy) i podnieść kratę. Dzięki temu Marine będzie mógł wpłynąć do zamku. Przyda się on przy zdejmowaniu Niemców na strzelnicy i w jej okolicy. Dalsza część do znowu robota dla Bereta. Przerzuć go do skupiska niewielkich domków po lewej stronie dolnej bramy. Odpowiednio umieszczony wabik pozwoli wyeliminować trzech Niemców na raz. Dwóch pilnujących się strażników zostaw w spokoju – wrócisz po nich później. Teraz należy przeprowadzić Bereta do domków z drugiej strony drogi. Najlepiej to zrobić wybierając przejście koło skrzyżowania. Zdjęcie znajdujących się tam Niemców to drobnostka. Kiedy już ich nie będzie, komandos nie powinien mieć trudności w oczyszczeniu okolic zachodniej bramy ze strażników. Pozwoli to Szpiegowi na dostanie się do zamku i przywdzianie munduru. Pora na Niemców na wschodnich murach – Beret ze Szpiegiem doskonale się uzupełniają tworząc zabójczo skuteczny zespół. Drużyna w tym samym składzie jest w stanie wyeliminować strażników przy południowej bramie. Kiedy Szpieg będzie zajmował czteroosobowy patrol, wprowadź wszystkich ludzi do zamku. Ustaw kierowcę tak, żeby szybko mógł dobiec do czołgu, a Saper w tym czasie zaminuje kwaterę główną. Następnie umieść Sapera nad działem – w odległości na rzut granatem. Snajper może zdjąć tych Niemców, którzy będą bruździć Kierowcy podczas biegu do czołgu, Saper wysadzi działo i dowództwo, a korzystający z zamieszania Kierowca powinien dostać się do czołgu. Wycofaj wszystkich ludzi w bezpieczne miejsce i pozwól Kierowcy poszaleć w czołgu. Kiedy już się uspokoi, umieść wszystkich w czołgu i ewakuuj zachodnią bramą.

* * *

Gratuluję. Właśnie ukończyłeś Komandosów. Myślisz, że to już wszystko? O nie. Nic bardziej mylnego. Istnieją dodatkowe misje, będące przeróbką już istniejących. Są one do ściągnięcia między innymi z internetowej strony http://commandos.gamestats.com. Mimo Eidosowych zapowiedzi nie [redacted] oficjalnego edytora misji. Trzeba więc zadowolić się tym stworzonym przez graczy, któremu niestety daleko do doskonałości. Za to można zmieniać wszystko – od ustawienia (również zmiany liczby) wrogich i własnych żołnierzy, poprzez rozstawienie elementów krajobrazu, po broń komandosów (w jednym scenariuszu Marine włada kuszą). Chcesz mieć [redacted] pierwszej misji samolot? Nie ma problemu. Nawet na środku pustyni można postawić boję portową. Uważasz, że lepiej zaprojektowałbyś któryś [redacted] poziomów? Udowodnij to!

DUNE 2000

Wersja 2000 to nie nowa gra, to po prostu ta sama DUNE 2, o tych samych ludziach i maszynach, ale osadzona w nowej szacie graficznej, z nowymi możliwościami (gra w sieci) oraz tylko drobnymi modyfikacjami (kilka nowych jednostek).

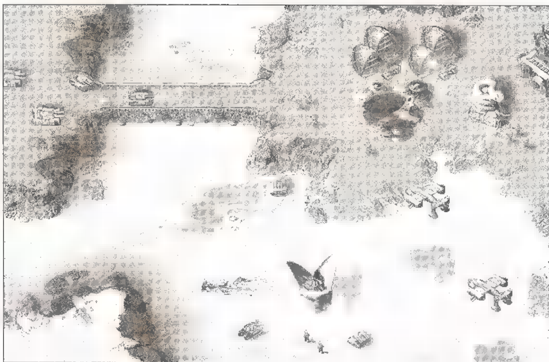
Dlatego też bardzo trudno jest napisać coś nowego na temat rozgrywki w DUNE 2000. Tak więc poradnik ten adresuję raczej do ludzi, którzy nie grali w DUNE 2 albo grali w nią po prostu za mało. Na początek nieco zarysu fabularnego. Gdzieś w dalekim kosmosie życie zdominowane zostało przez surowiec zwany przez jednych melanżem, przez innych zaś zwyczajnie przyprawą. Planetą, na której melanż był wyjątkowo licznie zgromadzony była Diuna – ziemia piasku i ludzi, których można było rozpoznać po niezwykle niebieskich, świecących oczach. Do walki o tę planetę stanęły trzy szlachetne domy pochodzące z różnych zakątków galaktyki. Byli to Atrydzi, Ordosi i Harkonenowie. Kiedy wyruszali na podbój Diuny i na śmiertelny bój pomiędzy sobą Imperator powiedział: "Przyprawa sprawuje kontrolę nad Imperium... ktokolwiek kontroluje Diunę... króluje nad całym Imperium !". Domy rozpoczęły więc walkę. Do ich dyspozycji był podobny arsenał oraz niewiele różniące się od siebie budowle.

Struktury

W grze zasadniczo są one takie same dla wszystkich ras. Jedyną różnicą są cechy pałaców, które będzie można wybudować na wyższych poziomach.

Construction Yard Wymagania: brak

Z tą strukturą zaczynamy każdą misję. Nie trzeba go budować osobno, nie potrzebuje energii do funkcjonowania, a nawet produkuje pewne ilości prądu w celu uruchomienia elektrowni wiatrowej. Jest dość wrażliwy na wszelkie rodzaje broni. Jeżeli zostanie zniszczony i nie



wybudujesz żadnej jego filii, tracisz możliwość rozbudowy bazy o nowe struktury. Jego odpowiednikiem mobilnym jest pojazd MCV, który można wyprodukować w Heavy Factory. Można go upgrade'ować, czego efektem jest dostęp do innych struktur bazy opisanych poniżej.

Concrete Slab Wymagania: Construction Yard

Jest to płyta betonowa wielkości 2x2, potrzebna choć nie niezbędna do sytuowania na niej innych budowli. Jeśli nie będzie wymaganej ilości betonu pod budynkiem, a mimo to zdecydujemy się na jego postawienie, będzie on lekko lub mocno uszkodzony, w zależności od ilości brakujących slabów. Płyty nie potrzebują żadnego źródła energii. Nie można ich też reperować, są nieodporne na broń, oprócz Sonic Tanków.

Large Concrete Slab Wymagania: Construction Yard (upgrade).

Bardziej opłacalny niż Concrete Slab (różnica to tylko zajmowany teren), ze względu na szybkość i łatwość budowania dalszych struktur.

Wind Trap Wymagania: Construction Yard

Jest to jedyna możliwa forma gromadzenia energii i przekazywania jej na inne struktury bazy. Ma bardzo nieodporny pancerz. Brak zasilania w bazie powoduje zanik obrazu radarowego, spadek funkcjonalności innych budowli oraz zaprzestanie działania wieżyczek obronnych. Wind Trapów nie można upgrade'ować.

Outpost Wymagania: Barracks

Daje obraz radarowy całej odkrytej części planszy i wskazuje ruchy wojsk wroga. Potrzebny również do produkcji wieżyczek rakietowych.

Repair Pad Wymagania: Heavy Factory (upgrade)

Miejsce naprawiania uszkodzonych jednostek (do tego potrzebny jest oczywiście melanż). Dosyć wytrzymała struktura, ale nie należy przeceniać możliwości jej pancerza.

Refinery Wymagania: Wind Trap

Druga po Construction Yard najistotniejsza budowla w bazie. To tutaj nasze kombajny (Harvester) zwożą wszechmocny melanż. Większa liczba tych budowli, przy wyższej liczbie harvesterów, zwiększa systematyczność zdawania plonów. Pierwszy kombajn otrzymujemy wraz z wybudowaniem rafinerii.

Silo Wymagania: Refinery

Pełni funkcję magazynu przyprawy. Kiedy zostaniesz poinformowany o konieczności jego budowy, nie ignoruj tego ostrzeżenia, bo przepełnienie silosów i rafinerii jest równoznaczne z utratą cennego melanżu.

Defense Wall Wymagania: Wind Trap

Mury osłonić mogą obszary bazy narażone na ataki wroga. Niestety, są bardzo słabe i warto się zastanowić czy marnować czas i przyprawę na ich stawianie. Przydadzą się wtedy, gdy nie można stawiać jeszcze wieżyczek obronnych. W innych misjach mury radzę stawiać wyłącznie jako uzupełnienie szeregu jednostek czy wież.

Gun Turret Wymagania: Barracks

Jest to, po murze, podstawowa jednostka obronna bazy. Wyjątkowo dobrze sprawdza się wobec słabszych jednostek wroga, choć nie znaczy to, że nie jest skuteczna przeciw cięższemu sprzętowi. Wyjątkowo skuteczne działanie ma przy wsparciu wieżyczek rakietowych (Rocket Turret). Jest dość wytrzymały, choć skuteczne przeciw niemu są czołgi rakietowe.

Rocket Turret Wymagania: Outpost i Construction Yard (upgrade)

Najlepsza struktura obronna w DUNE. Skuteczna zwłaszcza w konfrontacji z ciężkim sprzętem. Bardzo dobrze działa w połączeniach ze zwykłą wieżyczką. Poza tym stanowi

obronę przeciw ornitoperom i statkom transportowym. Na bliskie dystanse mniej skuteczna, choć ich szereg i tak zabije każdego, kto się zbliży. Potrzebuje jednak do działania sporej ilości energii i przestaje działać w przypadku rozbicia elektrowni lub niedostatku energii.

Barracks Wymagania: Wind Trap

Można budować w nich piechotę lekką, zwykłą i inżynierów. Jest to struktura o średniej odporności na atak przeciwnika. Z powodu małej siły przebicia i prędkości (tylko 6km/h) piechota nie jest często wykorzystywana w działaniach wojskowych. Koszary stanowią więc zwykle jedynie ogniwo w produkcji na przykład radaru, a co za tym idzie, również wieżyczek. Można je upgrade'ować.

Light Factory Wymagania: Refinery

Tutaj produkuje się Trike'i, a po rozbudowie również Quady. Poza tym nie spełnia ważnej roli w bazie.

Heavy Factory Wymagania: Refinery

Fabryka sprzętu ciężkiego, szczególnie istotna ze względu na zakres produkowanych w niej jednostek. Stąd pochodzą zarówno wszelkiego typu czołgi, jak i Harvestery. Jest szczególnie atakowanym obiektem w bazie, dlatego też należy otoczyć ją właściwą opieką (murem i wieżyczkami). Często jej utrata jest równoznaczna z kryzysem w prowadzonych działaniach wojennych, a jej rozbudowę należy przeprowadzać przy najbliższej sposobności.

High Tech Factory Wymagania: Outpost

Zakłady te produkują statki transportowe (Carryall). W przypadku Atrydów można tu również wytwarzać ornitopery. Zakłady należy szybko modernizować.

IX Research Factory Wymagania: Outpost

Pozwala na konstruowanie zaawansowanych technicznie struktur oraz jednostek wojskowych. Nie można przeprowadzić uprade'u. Opancerzenie budynku jest dosyć słabe.

Palace Wymagania: IX Research Center

Struktura zaawansowana, pozwalająca na czasową produkcję jednostek różnego typu: Fremenów, Sardaukarów i innych.

Starport Wymagania: Outpost

Bardzo przydatna struktura. Pozwala na szybkie sprowadzanie z Gildii Handlowców CHOAM jednostek wojskowych po niższej lub wyższej cenie. Gromadzenie wojsk przez samą tylko produkcję z fabryk jest bardzo długie i niekoniecznie bardziej opłacalne.

Z powyższych danych wynika więc dosyć prosty schemat urządzenia własnej bazy. Punktem centralnym najczęściej staje się Construction Yard ze względu na naszą niemożność ingerencji w jego lokalizację. Elektrownie wiatrowe, radar oraz budynek IX Research Center należy ustawiać w głębi, by w ten sposób uchronić je przed ewentualnym atakiem. Na zewnątrz pozostają więc fabryki (Barracks, Light Factory itd.). Należy jednak pamiętać, żeby wokół nich było wystarczająco dużo miejsca i jednostki wyprodukowane w fabrykach mogły bez przeszkód opuścić teren bazy. Nie należy oszczędzać na murach i wieżyczkach, a zwłaszcza rakietowych. Na szczególną uwagę zasługuje Starport oraz Rafinerie. Tę pierwszą konstrukcję należy postawić z dużym zapasem miejsca wokół ze względu na jednorazowe dostawy dużej ilości jednostek. Rafinerie zaś warto, przynajmniej na początku (nie możemy używać Carryalls), budować jak najbliżej krawędzi bazy w kierunku najbliższego obfitego pola melanżu. Nie wahajcie się ustawić więcej niż jedną rafinerię. Kiedy będziecie mieli dużo Harvesterów, istotną rolę odegra prawidłowe ich przydzielenie rafineriom. Jeśli będzie ich za mało, kombajny będą tracić czas nie na zbieranie przyprawy, ale na czekanie

u wrót rafinerii. Pamiętajcie też, że szczególną troską należy otoczyć Heavy Factory, produkującą lwią część naszego uzbrojenia. Poza tym szybko należy postawić fabrykę samolotów (High Tech Factory) i zbudować parę sztuk transportowców. Będą one nie tylko dowozić na pola kombajny, ale także zabiorą płonące jednostki z pola walki do naprawy. Kiedy już zapewnicie w miarę stabilny rozwój bazie (zadbacie o obronę, należyty zapas energii), dokonacie rozpoznania przynajmniej najbliższego terenu, zabierzcie się za produkcję wojska.

Siły zbrojne

Wojsko na niższych poziomach niewiele różni się w wyposażeniu różnych Domów. Jedyne różnice zaobserwować możemy w momencie, gdy pojawią się zaawansowane jednostki (np. Ornitopery – Atrydzi, Deviator – Ordosi, Devastator – Harkonenowie).

Light Infantry Wymagania: Barracks
Zasięg: krótki Szybkość: 10 km/h
Jest to jednostka niewytrzymała, nieodporna na pociski i ogień. Dużą skuteczność wykazuje jedynie podczas ataku na jednostki rakietowe ze względu na ich fatalną celność na małe odległości. Nie pożera ich robal piaskowy (Sand Worm).

Troopers Wymagania: Barracks (upgrade)
Zasięg: średni Szybkość: 6 km/h
Dość odporne na broń przeciwpancerną. Efektywność uzyskują po połączeniu z oddziałami Light Infantry. Nie atakują ich Sand Worm.

Engineers Wymagania: Barracks (upgrade)
Szybkość: 10 km/h
Odporne na broń przeciwpancerną. Bardzo wrażliwe na ogień, materiały wybuchowe i pociski. Służą do przejmowania kontroli nad budynkami wroga. Po zdobyciu budynku można go sprzedać lub zacząć w nim tworzyć własne jednostki. Nie atakowane przez robale.

Thumpers (Dostępne tylko w trybie Multiplayer) Wymagania: Barracks (upgrade)
Szybkość: 15 km/h
Odporne na broń przeciwpancerną. Bardzo wrażliwe na ogień, materiały wybuchowe i pociski. Służą do skupiania na sobie uwagi Sand Worm, choć nie są przez nie pożerane. Można wtedy łatwo podciągnąć robala pod bazę wroga, by zjadł mu jednostki.

Trikes (tylko u Harkonnenów i Atrydów) Wymagania: Light Factory
Zasięg: krótki Szybkość: 72 km/h
Pojazd rozpoznawczy, idealny do rekonesansu na tyłach wroga. Jest bardzo nieodporny na wszelkie rodzaje broni. Jego zaletą jest szybkość oraz zdolność zwalczania piechoty.

Quads Wymagania: Light Factory
Zasięg: krótki Szybkość: 59 km/h
Wolniejsze niż Trike'i, choć ich wartość bojowa stawia je ponad trójkołowymi braćmi. Dysponują nie tylko karabinami, ale i rakietami krótkiego zasięgu. Mogą być używane do obrony bazy (w wyższych poziomach zalecane jest ustawianie ich w większych ilościach). Idealnie nadają się do eksterminacji wrogich Harvesterów.

Combat Tank Wymagania: Heavy Factory
Zasięg: średni Szybkość: 40 km/h
Czołg do wszystkiego. Wolny, ale posiada dużo zalet: wytrzymałość, odporność na pociski i materiały wybuchowe. Nie warto go wysyłać do zwalczania wieżyczek rakietowych, gdyż szybko polegnie.

Mobile Construction Vehicle (MCV) Wymagania: Heavy Factory i Repair Pad
Szybkość: 15 km/h

Jest odpowiednikiem Construction Yard, tyle że mobilnym. Dojedź nim na skały, rozładuj i filia bazy gotowa. Niestety, jest bardzo wolny i należy go wysyłać pod osłoną, by nie stracić włożonych w niego pieniędzy.

Missile Tank Wymagania: Heavy Factory I IX Research Center
Zasięg: daleki Szybkość: 40 km/h

Fantastyczna broń przeciw wieżyczkom i budowlom. Może również atakować cele powietrzne. Szkoda, że jest bardzo niecelny na krótkie dystanse i przy odrobinie szczęścia może go rozłożyć nawet piechota.

Siege Tank Wymagania: Heavy Factory (upgrade)
Zasięg: daleki Szybkość: 32 km/h

Bardzo wytrzymały, choć wolny. Nadaje się do zwalczania Trików, Quadów, piechoty, Harvesterów oraz Gun Turretów.

Carryall Wymagania: High Tech Factory
Szybkość: 160 km/h

Dostarcza do rafinerii napełnione Harvestery i odwozi je po rozładunku. Znacznie zwiększa produktywność i szybkość przybywania przyprawy. Poza tym odwozi jednostki zepsute (dymiące) do Repair Pada. Trafiony może być tylko przez broń przeciwpowietrzną.

Harvester Wymagania: Refinery, a do produkcji Heavy Factory
Szybkość: 12 km/h

Ponieważ nie są zbyt odporne należy się nimi troszeczkę opiekować. Zbieranie melanżu to ich główny cel, choć w dużej liczbie mogą być wysłane do zwalczania piechoty, którą miażdżą pod potężnymi kołami. Niestety, jest to również łakomy kąsek dla Sandwormów i... piechoty.

Jednostki dostępne jedynie dla Atrydów:

Fremen Wymagania: Pałac Atrydów
Zasięg: średni Szybkość: 17 km/h

Najszybsze jednostki piesze, niewidzialne dla wroga (oprócz piechoty) dopóki nie otworzą ognia. Działają sami i nie można nimi sterować.

Sonic Tank Wymagania: Heavy Factory I IX Research Center
Zasięg: średni Szybkość: 44 km/h

Czołg wysyłający fale dźwiękowe. Szczególnie efektywny przeciw piechocie, Trikom i Quadom. Warto jednak kontrolować, gdzie strzela, bo nasze jednostki i budynki nie są na niego odporne.

Ornithopter Wymagania: High Tech Factory (upgrade)
Szybkość: 340 km/h

Samolot typu Click&Forget. Dobrze wybrany cel nie ma szans przeżycia, jeśli w pobliżu nie ma skutecznej obrony przeciwlotniczej. Wartościowy ze względu na szybkość i zasięg zniszczeń.

Jednostki Ordosów:

Saboteur Wymagania: Pałac Ordosów
Szybkość: 15 km/h

Szybkie jednostki, które przejmują i niszczą budowle wroga.

Deviator Wymagania: Heavy Factory and IX Research Center

Zasięg: średni Szybkość: 30 km/h

Jeśli chodzi o odporność, to niczym nie różni się od Missile Tank. Jednak jego pociski nie zabijają, a zamieniają jednostki wroga na własne. Daje to możliwość czasowej kontroli nad nimi, a nieprzyjaciel strzela do nich jak szalony.

Raider Wymagania: Light Factory
Zasięg: krótki Szybkość: 90 km/h
Bardzo szybka, dobrze uzbrojona wersja Trike'a.

Jednostki Harkonnenów:

Devastator Wymagania: Heavy Factory and IX Research Center
Zasięg: średni Szybkość: 30 km/h
Bardzo wolny czołg. Wygląda jak stop dwóch innych i taką ma też moc. Niestety, ma bardzo małą częstotliwość strzału.

Death Hand Missile Wymagania: Pałac Harkonnenów
Szybkość: 700 km/h
Atomowa głowica o fatalnie dużym zasięgu zniszczeń. Niestety, mało celna.

Inne jednostki:

Sardaukars Wymagania: Barracks i Pałac Imperatora
Inne informacje analogiczne do Troopers.

Żałuję, że brak jest recepty na stuprocentową wygraną. Jednak kluczem do niej jest nie tylko wyżej wspomniana budowa bazy, ale również zadbanie o jej obronę, nie tylko poprzez struktury defensywne, ale również zwykłymi jednostkami.

Każdy atak należy przeprowadzać masowo. Często warto długo poczekać, aż odpowiednio wysoka liczba pojazdów będzie gotowa do ofensywy, by potem w krótkim czasie rozbić wroga w pył. Jeśli jednostek jest wystarczająco dużo, warto czasem zaatakować z dwóch stron, przy czym jedną grupą nieco wcześniej, koncentrując siły wroga na jednym froncie, na drugim zaś dokonywać powolnej i planowej eksterminacji odwodów, fabryk, rafinerii oraz elektrowni. Pamiętajcie, że piechoty mimo jej zalet należy używać tylko do pewnego czasu. Harvestery wroga można przecież atakować zarówno czołgami jak i np. Quadami. Atak na kombajny przeciwnika jest o tyle istotny, że spowalnia produkcję jednostek wroga. W praktyce jednak oznacza to zdanie się na łut szczęścia przy szukaniu owego pojazdu.

W tym momencie poruszyć trzeba jeszcze jedną istotną kwestię – zwiad. Jak w każdej strategii, tym co może zdecydować o zwycięstwie jest rozpoznanie pozycji bazy wroga i zgrupowań jednostek. Do tego najbardziej nadają się Trike'i i Quady. Są to pojazdy szybkie i dlatego często uda się nawet wkraść do środka bazy wroga, a zdobyte informacje mogą potem okazać się niezwykle przydatne.

STARCRAFT

Opis ten powstał jako wskazówki do kampanii dla pojedynczego gracza. Przy grze w trybie mutiplayer technika działań wygląda często nieco inaczej. Mierząc się z komputerem nie można liczyć na zaskoczenie, czy pogubienie się naszego przeciwnika, odpada również cały pakiet zagrań psychologicznych. Zasadniczą różnicę stanowi również fakt, że bazy komputera są od początku rozbudowane, a atakuje on jedynie częścią swoich sił.

Pierwszą istotną rzeczą z jakiej należy zdać sobie sprawę mierząc się z komputerem jest fakt, że jego działania, a szczególnie ataki są w pewnym stopniu losowe. Jeśli zdarzyło ci się zapisać stan gry na krótko przed atakiem wroga, a wczytując grę przerzucasz duże siły w miejsce gdzie poprzednio nie poszło ci najlepiej, to możesz się srogo zawieść. Atak może nastąpić w zupełnie innym miejscu, innymi jednostkami, może również nie nastąpić wcale. Wydawałoby się, że właściwość ta to mocna strona twojego cyfrowego przeciwnika. Otóż nie zawsze. Jeżeli któryś z ataków szczególnie dotkliwie naruszył twoje siły, a zrządzeniem losu posiadasz niedawno zapisany stan gry, to możesz go wczytać i liczyć na być może korzystniej dla ciebie przeprowadzony atak komputerowego wroga.

GAZ, GAZ, GAZ I MINERAŁY

Pierwsze co musisz zrobić rozpoczynając nową planszę to skierować robotników do pozyskiwania minerałów i gazu. Natychmiast rozpocznij także pozyskiwanie nowych pracowników. Ilu ich potrzebujesz? Do wydobywania gazu skieruj tylu robotników, żeby nigdy nie stał przy kopalni w kolejce więcej niż jeden. W najczęściej zdarzającym się przypadku, gdy centralny budynek (command center, hatchery, nexus) jest zlokalizowany dość blisko kopalni gazu, wystarczy do jego wydobywa-



nia trzech lub czterech robotników. Natomiast przy wydobywaniu minerałów powinno pracować sześciu do dziesięciu robotników w zależności od tego jak daleko są one zlokalizowane.

Krótko przed wyczerpaniem się zapasów gazu musisz rozejrzeć się za nowymi punktami jego pozyskiwania i przymierzyć do postawienia tam kolejnego centralnego budynku (Terranie mogą ewentualnie przenieść pierwszy). Wyczerpaną kopalnię gazu nadal można eksploatować, ale dostarcza go ona w bardzo małych ilościach.

Kupowanie kolejnych upgrade-ów powinno być zawsze odpowiednio uzasadnione. Nie rozwijaj przyspieszenia dla zerlingów jeśli w ogóle ich nie używasz. Jeżeli twoi marines obsadzają bunkry to bardziej potrzebują dopalenia ataku, a nie pancerza. Jeśli u Zergów podstawę twoich sił stanowi zespół mutaliski – guardiany to jasne jest, że przede wszystkim skupisz się na podrasowywaniu jednostek latających. Zwracaj również uwagę na to, czy dany upgrade poprawi parametry jedynie jednego typu jednostek (dalszy zasięg strzału dragoonów) czy może wszystkich (kolejny poziom plasma shield).

EPIZOD I – TERRANIE

Najskuteczniejsza formacja Terran to oczywiście oddział czołgów. Atak nim opiera się na schemacie: podjechanie, rozstawienie do trybu siege, po zniszczeniu wszystkiego co znalazło się w zasięgu znów podjazd i znów tryb siege. Same czołgi jednak nie wystarczą. Koniecznie trzeba zapewnić im ochronę powietrzną – najlepiej z wraithów. Do walki z wrogimi samolotami przydaje się też grupa marines, którą warto prowadzić tuż za oddziałem czołgów.

Kilka informacji o wybranych jednostkach:

Marine – wbrew pozorom bardzo istotna jednostka Terran. Ukryci w bunkrze tworzą dobrą formacje obronną. Dodatkową ich zaletą jest możliwość atakowania jednostek powietrznych. W sytuacji gdy brakuje gazu, a minerałów masz pod dostatkiem, produkuj oddziały żołnierzy i zalewaj nimi przeciwnika. Marines są niewrażliwi na lockdown ghostów.

Firebat – najskuteczniejsi przeciwko grupom zerlingów lub zealotów, stąd zawsze warto wsadzić po jednym do bunkrów narażonych na takie ataki.

Vulture – mało przydatny, jedyny argument, który może przemawiać za jego produkcją to spider mine. Poza tym nadaje się właściwie tylko na zwiadowcę.

Battle Cruiser – korzystając z Yamato Gun można szybko wyeliminować szczególnie uciążliwe wrogie jednostki.

Ghost – posiada bardzo przydatne umiejętności:

– Lockdown – unieruchomienie mechanicznych jednostek przeciwnika, które następnie można bez strat eliminować. Zauważ również, że detektory unieruchomionego Science Vessel nie działają, a wtedy do akcji mogą wkroczyć jednostki atakujące z ukrycia.

– Nuke – pozwala wybrać cel dla wyprodukowanej wcześniej rakiety nuklearnej. Niestety trwa to chwilę i w tym czasie musisz zapewnić swojemu ghostowi bezpieczeństwo np. za pomocą defensive matrix. Atomówka nie zniszczy zupełnie większości budynków, ale dobrze wymierzona w grupę wrogich jednostek dokona wśród nich totalnego spustoszenia.

– Cloak – tak długo jak nie dostaniesz się w zasięg detektorów możesz bezkarnie razić wroga z ukrycia. Analogiczną umiejętność posiadają również wraihty.

Science Vessel – wyposażony w detektor i następujące zdolności specjalne:

– Defensive Matrix – na pewien czas pozwala otoczyć pojedynczą jednostkę bardzo skutecznym polem ochronnym. Stosuj ją jako zabezpieczenie atakujących na wrogą bazę czołgów i do osłony statków powietrznych.

– EMP Shockwave – pozbawia wrogie jednostki energii, redukuje także plasma shields Protossów.

– Irradiate – chmura trującego gazu skutecznie eliminująca niemechaniczne jednostki.

PAMIĘTNIK COMMANDORA Czyli jak przeżyć najtrudniejsze misje.

Misja 9. Na zachód od bazy ustaw linię obronną z trzech bunkrów, dwóch czołgów w trybie siege i wieżyczki rakietowej. Po pewnym czasie zamknij też dolne wyjście Zergów podobną linią obronną. W północnej części bazy ustaw kilka wieżyczek rakietowych. Gdy będziesz miał już oddział czołgów, dwa destroyer i kilka wraith, wyeliminuj Protossów porozrzucanych po planszy, a potem ich bazę w dolnym prawym rogu. Potem pozostanie ci jeszcze górna baza Protossów, ale będziesz już wtedy miał spokojny dostęp do kolejnej kopalni w pobliżu dolnego wyjścia z terenów Zergów.

Misja 10. Linie obronne z bunkrów, czołgów w trybie siege i wież rakietowych ustawione w obu wąskich przejściach na podeście powyżej bazy powinny zatrzymać wszelkie ataki przeciwników. Ustaw tam również po jednym science vessel, który nie tylko będzie wykrywał podchodzących ghost, ale i czołgi, którym nie należy pozwolić na zajęcie pozycji w trybie siege gdyż rozniosą ci całą linię obronną. Przeciw nadciągającym czołgom wysyłaj siły powietrzne, a wzdłuż granic całej bazy zbuduj wieżyczki rakietowe. W pogotowiu miej również dwa lub trzy destroyer, żeby w razie potrzeby wesprzeć łamiącą się linię wieżyczek rakietowych. Nie musisz niszczyć żadnej z dwóch wrogich baz. Przygotuj desant na platformę z ion cannon. Powinny wystarczyć dwa czołgi i kilku żołnierzy chronionych dwoma czy trzema destroyer, kilkoma wraight i oczywiście jedną lub dwoma science vessel. Wcześniej jednak na skraju platformy, sąsiadującej z tą posiadającą ion cannon, zbuduj minibazę z bunkrów i wież rakietowych. Baza ta powinna odciągnąć uwagę przeciwników od akcji prowadzonej przy ion cannon, gdzie poza wieżami rakietowymi nie ma szczególnie silnej obstawy. W razie potrzeby można pod osłoną nowej minibazy ukryć statki powietrzne. Dodatkowo będziesz mógł tam przysyłać żołnierzy drogą lądową i w razie potrzeby szybko przerzucać ich na platformę z ion cannon. Możesz również zrobić rajd grupą marines na tyły bazy czerwonego szwadronu, stosunkowo łatwo niszcząc kilka supply depot.

EPIZOD II – ZERGOWIE

Zerling – nadaje się głównie na zwiadowcę, a po dodaniu umiejętności zakopywania może służyć jako czujnik wykrywający ataki wroga.

Hydralisk – tania i bardzo dobra jednostka Zergów. Doskonale sprawdza się w obronie, ale zanim dostaniesz guardiany wykorzystuj ją również w ataku.

Mutalisk – dzięki swojej szybkości jest najwszechstronniej stosowaną jednostką Zergów. Nie jest zbyt wytrzymały, ale dzięki niskiemu kosztowi produkcji dość szybko stworzyć można duży odział mutalisków, który dobrze radzi sobie z każdym wrogiem. Pociski tej jednostki po osiągnięciu pierwszego celu odbijają się i rażą kolejny blisko stojący wrogi obiekt. Każdy kolejny odbity pocisk ma jednak mniejszą siłę (9–3–1).

Ultralisk – w grupie i ze wsparciem mutalisków stanowić może niezłą formację ofensywną. Najlepiej jednak ustawić kilku w obronie wraz z hydraliskami.

Scourge – prawdziwy kamikadze przeciw jednostkom latającym. Produkuj go jednak w wyjątkowych okolicznościach, kilka mutalisków i tak lepiej poradzi sobie z latającym przeciwnikiem.

Queen – jeśli chcesz się pobawić, to możesz wyprodukować jedną lub dwie. Oto jej umiejętności:

– Infest Terran Command Center – zamienia centrum dowodzenia Terran w budynek, w którym możesz wytwarzać żywe bomby.

– Parasite – poddana jego działaniu jednostka jest dla ciebie stale widoczna. Dobrze jest użyć tej umiejętności np. na wrogim samolocie desantowym, który powróciwszy do własnej bazy pozwoli ci poznać jej rozkład i stacjonujące tam jednostki. Będziesz też zawsze wiedział o kolejnym zbliżającym się desancie.

– Ensnare – spowalnia szybkość ruchu i ataku poddanych jego działaniu jednostek.

– Broodling – najużyteczniejszy chyba z "królewskich czarów", zamieniający dowolną niemechaniczną lądową jednostkę wroga w dwa małe i słabe potworki. Dzięki tej umiejętności możesz szybko pozbyć się najdokuczliwszych jednostek wroga, np. templarów.

Defiler – kolejna jednostka z bogatym bagażem umiejętności. Powolny, ale można go szybko ukryć zakopując w ziemi. Jego umiejętności to:

– Plague – poddane jej działaniu jednostki i budowle przez pewien czas tracą HP. Punkty te nie spadną jednak nigdy do zera. Warto jej użyć przed atakiem na wrogą bazę. Pamiętaj, że plague użyta na Protossach zredukuje jedynie ich HP. Pola siłowe pozostaną nienaruszone.

– Dark Swarm – wytwarza chmurę gazu, w obrębie której twoje jednostki naziemne są niewrażliwe na ataki strzeleckie. Przydaje się to zarówno do ochrony atakujących wrogą bazę ultralisków jak i hydralisków, walczących z powietrznymi jednostkami nieprzyjaciela.

– Consume – defiler uzupełnia zapasy energii poprzez zjedzenie innej twojej jednostki. Najlepiej rzecz jasna nadają się do tego te najtańsze, gdyż ilość odzyskanej energii nie zależy od rodzaju skonsumowanej jednostki.

Najskuteczniejsza formacja Zergów to oddział guardianów chroniony przed atakami z powietrza grupą mutalisków. Formacja ta doskonale nadaje się do niszczenia wrogich baz. Najpierw mutaliskami wywabiasz część jednostek przeciwnika. Potem guardianami eliminujesz wrogie budowle obronne i pozostałe w bazie jednostki wroga. Dla takiego zespołu zagrożenie stanowić mogą jedynie templarzy i ich psionic storm.

Inna formacja ofensywna to ultraliski z powietrznym wsparciem mutalisków. Jest ona jednak droższa niż ta wymieniona wcześniej, a dodatkowo włącza do walki również inne naziemne jednostki twojego przeciwnika.

Warto zawsze wykupywać umiejętność zakopywania się. Będziesz mógł wtedy używać zerlingów jako czujników wykrywających ataki wroga. Ponadto w razie potrzeby szybko ukryjesz zaatakowanych robotników.

PAMIĘTNIK CELEBRATE

Misja 7. Zniszcz pobliską bazę. Rozwijaj w tym samym miejscu swoją bazę, ale możliwie jak najszybciej zniszcz też znajdującą się na zachód bazę przeciwnika. Zminimalizujesz dzięki temu ataki z tej strony i przechwycisz źródło gazu – im szybciej tym będzie go więcej. Potem baza na północy nie powinna już sprawić ci problemów.

Misja 8. Nie możesz dopuścić do ucieczki Dark Templara (DT). Na szczęście, gdy napotka on na swej trasie twoje jednostki atakuje je, a nie próbuje się przemknąć. W pobliżu dwóch górnych miejsc ucieczki DT wystarczy jeden ultralisk, dwa lub trzy hydraliski i oczywiście overlord. Natomiast w pobliżu dolnego koła znaczącego trasę ucieczki DT bardzo ciężko jest utrzymać odpowiednie siły ze względu na zacięte ataki z dwu baz. Możesz jednak przesunąć swoje oddziały dużo niżej – blisko krańca mapy i tam przechwytywać DT. Nie przejmuj się komunikatem, że overlord powinien stacjonować w pobliżu koła, żeby przechwycić uciekiniera. Takie przesunięcie linii obronnej znacznie ograniczy ilość zaciętych ataków twoich wrogów i pozwoli przygotować się na ataki z jednej tylko strony. Poważniejszy problem stanowią na tej planszy grupy templarów, które wspierają ataki innych oddziałów. Czasem można się ich pozbyć w dość łatwy sposób. Otóż templarzy nim zaatakują zbierają się w grupę w pewnym oddaleniu zarówno od twojej jak i od swojej bazy. I tu zaczyna się zadanie dla Kerrigan, która podchodzi w ukryciu i eleminuje kolejno wszystkich templarów zanim wyruszą przeciwko tobie. Potrzeba dwu uderzeń na jednego templara, zatem zawsze staraj się ustawić Kerrigan od strony bazy przeciwnika, żeby trafiony raz przeciwnik nie zdążył uciec. Gdy wyeliminujesz cały oddział, komputer zaczyna ustawiać

nowy. Musisz wyśledzić w którym miejscu mapy to robi, a po skończeniu jego wysiłków, posłać Kerrigan z kolejnym zadaniem. Pamiętaj, że wojowniczka musi być ukryta, bo wroga jednostka ruszy do ataku, jeżeli ją zauważy. Jak najlepiej wyśledzić, gdzie zbiera się oddział templarów? Zakop zerlingów w różnych miejscach planszy – służą wtedy jako doskonali szpiedzy, zresztą pojedynczego zerlinga oddział templarów nie będzie nawet atakował. Gdy dojdzie do ataku templarów staraj się wysłać przeciw nim pojedynczą jednostkę i na niej skupi się atak psionic stormami. Jeśli templarzy dopadną twoje zgrupowane siły to poniesiesz olbrzymie straty.

Misja 10. Rozbudowuj bazę i możliwie jak najszybciej rozpocznij grupą mutalisków rozbijanie sąsiadujących baz Protossów. Oddział hydralisków i ewentualnie dwóch defilerów powinien ochronić twoja bazę zarówno przed atakami lądowymi jak i powietrznymi. Przy szczególnie silnym naporze przeciwnika przyślesz wsparcie w postaci wspomnianych wcześniej mutalisków. Po zniszczeniu rozstawionych po bokach baz przeciwnika nie powinieneś już mieć żadnych kłopotów z wtargnięciem do trzeciej, ostatniej, która leży na północy.

EPIZOD III – PROTOSSI

Plasma shields Protossów regenerują się wolno, można je jednak szybko naładować korzystając z baterii. Buduj baterie tuż za swoją linią obronną i po każdym ataku przeciwnika zregeneruj tarcze swoich obrońców. Przy bardzo silnym ataku ustaw swoje jednostki tuż przy baterii i uzupełniaj ich pola siłowe w czasie walki. Ponieważ baterie również muszą się regenerować, na wyższych poziomach będziesz potrzebował po kilka takich budowli.

Najlepszą formację Protossów opisałem w 7 misji w pamiętniku Executora. Potem na ostatnich planszach dołącza do niej jeszcze Arbiter.

Kilka informacji o wybranych jednostkach:

Reaver – bardzo powolny i wymagający dużo zachodu przy obsłudze. Stale musisz uzupełniać pociski, a zdarza się, że nieupilnowany reaver wystrzela wszystko do zealotów lub pylonów, zanim skierujesz go do niszczenia istotnych umocnień obronnych. Najlepiej zatem stosować tę jednostkę pojedynczo lub w parach (dwa dopalone pociski całkowicie wystarczają na zniszczenie shield battery).

Templar – prawdziwy mag, dysponujący następującymi czarami:

– Psionic Storm – wszystkie (również własne) jednostki, znajdujące się na poddanym temu czarowi obszarze odnoszą dość poważne obrażenia. Nie należy rzucać kilku czarów na ten sam obszar, gdyż ich efekty będą się częściowo pokrywały. Korzystniej jest stosować je jeden po drugim, mierząc oczywiście w największe skupisko przeciwników.

– Hallucination – tworzy dwa hologramy wybranej jednostki. Hologramy nie mogą zadawać obrażeń, doznają podwójnych obrażeń i choć można je stosować jako zwiadowców lub do ściągania na siebie ataków wroga, to chyba jednak lepiej jest zachować energię na psionic storm.

Arbiter – pozwala ukryć znajdujące się blisko jednostki, sam jednak pozostaje widoczny. Dysponuje ponadto następującymi umiejętnościami:

– Stasis – zamraża wrogie jednostki. Nie mogą wtedy atakować, ale ty ich też nie. Doskonale nadaje się do rozbijania dużych grup wroga i eliminowanie ich w częściach.

– Recall – pozwala teleportować jednostki do arbitera. Sprytnym zagraniem jest używanie dwóch arbiterów, z których jeden ściąga wojsko w okolice wrogiej bazy, a drugi w razie potrzeby zabiera z powrotem w bezpieczne miejsce, np. do baterii we własnej bazie.

PAMIĘTNIK EXECUTORA

Misja 4. Tassador znajduje się w bazie przy północno-zachodnim krańcu mapy. Przebijając się tam nie musisz niszczyć napotkanych sunken colony– po prostu omiń je przy

ścianie. Pierwsza z nich w ogóle cię nie spostrzeże, druga zada jedynie małe straty. Zniszczysz je, kiedy będziesz wracał z Tassadorem.

Misja 5. Po ustawieniu obrony bazy w postaci oddziału dragoonów, skup się na stworzeniu dużego oddziału scoutów. Wyeliminuj nimi rozstawione na planszy pary scougów i ewentualnie trójki guardianów. Zrób też porządek z wystawionymi na obrzeżach baz mutaliskami. Oddziałem scoutów powinno udać ci się oczyścić drogę ze spore colony i hydralisków aż do samych wrót. Poniesiesz raczej bardzo duże straty, ale gdy tylko oczyścisz trasę zdesantuj Tassadora i dwu zealotów blisko wrót i kończysz misję.

Sugeruję przebijać się do wrót przy dolnej krawędzi mapy. Na tej planszy nie niszcz żadnego budynku Terran (a są one również w bazie Zergów), a unikniesz ataku lotniczego sił generała Duke.

Misja 6. Na tej planszy nagrywanie stanu gry to twoja najlepsza broń (niestety). Pierwszą dużą grupę zerlingów zwab na hologram i wykończ psionic stormem. Naprzeciw zainfekowanym Terranom wysyłaj hologramy. Kiedy zaczną dołączać się marines, powinno pójść ci już łatwiej, choć save/load game i tak okaże się najskuteczniejszym szpiegiem. Kiedy będziesz miał ghosta ghost poruszaj się dalej tylko nimi, a zaktywowaną hordę zerlingów powitaj psionic stormami.

Misja 7. Produkuj dragoonów, a po przyjęciu kilku pierwszych ataków przeciwnika wybuduj poniżej podestu z wejściami bazę obronną: kilka photon cannonów i dwie (a z czasem trzy) shield battery. Tuż przed tą linią ustaw oddział dragoonów. Cała ta formacja obronna będzie skupiała na sobie większość ataków z wszystkich trzech wrogich baz. Na tyłach bazy powinieneś posiadać drugi oddział dragoonów, który będzie zmagał się z przemykającymi bokami atakami powietrznymi, a w razie potrzeby wspomoże siły z niższego podestu. W pobliżu górnych photon cannonów ustaw dark templarów i zerlingów. Oczywiście w pogotowiu musisz mieć kilka jednostek scoutów do wspierania walk z wrogimi siłami powietrznymi oraz eliminowania reaverów. W miarę możliwości powinieneś dodać kilku archonów do sił operujących na pierwszej linii frontu. Gdy kopalnia gazu będzie bliska wyczerpania, zajmij się zasobami, które masz na wschód od twej bazy. Zabezpiecz się tam nie żałując photon canoonów. W tym czasie ataki komputera powinny nieco stracić na zaciekłości i nadchodzi czas twojego ataku. Kilku archonów, oddział dragoonów i powietrzne wsparcie scoutami to twoje siły szturmowe. Dodaj jeszcze dwóch reaverów, którzy szybko usuną wrogie działa. Najpierw zniszcz czerwoną bazę po wschodniej stronie planszy I nie będziesz już miał problemów z rozprawieniem się z bazą centralną.

Misja 8. Konstrukcja twoich sił podobna do tej z poprzedniej planszy. Pobliskie bazy powinieneś zniszczyć jak najszybciej, żeby zdążyć skorzystać z posiadanych przez nie kopalni gazu. Hyperion kapitana Raynora za pomocą Yamato Gun pozwoli szybko pozbywać się nadciągających raevenów, a także błykawicznie likwidować photon cannony. Do ostatniej, trzeciej bazy, najłatwiej wedrzesz się od północnego wschodu. Będziesz do tego potrzebował jednego lub dwu samolotów desantowych, których użyjesz po zlikwidowaniu pierwszej linii photon cannonów.



I OTO NASTAŁ KRES KONFLIKTU MIĘDZY MIŁOŚNIKAMI RTS-ÓW I STRATEGII TUROWYCH. PRZEDSTAWICIELE ZWAŚNIONYCH STRON DALI „NA ZGODĘ".


PRZEPRASZAM, PANIE KRASNOLUD. MOŻNA SIĘ PRZYSIĄŚĆ?

Zaczarowane Światy Gier Fabularnych

Gry role-playing to nie tylko przygodówki z dodanymi statystykami postaci – to przede wszystkim fabuła, nieliniowość oraz ogromna odpowiedzialność za własne czyny. I ciężar gatunkowy, którym to właśnie kierowaliśmy się wybierając gry do rozdziału o RPG.

Banan, C(w)alineczka, Delanov, Merlin, [redacted]



Wielu z was jest zapewne maniakalnymi graczami, którzy każdą wolną (i nie tylko) chwilę spędzać pragnęliby przy grach komputerowych. Niektórzy mają również ciągotki do książkowego RPG. Powstaje wtedy rozdarcie między dwoma nałogami. Komputer czy sesja RPG? A otóż i genialne rozwiązanie: grać w RPG, ale postacią gracza komputerowego. Upieczecie tym samym dwie pieczenie na jednym ogniu. Niestety nie we wszystkich systemach pojawia się postać gracza, czyli maniaka komputerowego. A jeśli już, to też nie zawsze jest odpowiednio dopracowana. W związku z tym postanowiliśmy udostępnić ci profesję, którą my sami gramy, gdy zdarzy się nam przypadkiem zawędrować na sesję RPG zamiast do komputera. Voila!

GRACZ KOMPUTEROWY profesja do Warhammera

Profesja ta należy do klasy wojowniczej. Dlaczego? Stale musi walczyć z problemami hardwarowymi, softwarowymi, rodzicami a nawet takimi przyziemnymi słabościami jak potrzeba snu. Profesję gracza można wybrać tworząc nową postać, ale można wybrać ją również jako kolejną. Przejść można na nią z każdego innego zawodu oprócz oprawcy (oni podobno wolą torturować niż grać na komputerze).

Schemat rozwoju w odróżnieniu od innych profesji nie jest zawsze jednakowy. Zależy on od poczynań osoby w rzeczywistym świecie (tak, wiem, że to pojęcie względne). Takie podejście ma pozwolić na pełniejsze wczucie się w odgrywaną postać.

A oto metoda ustalania schematu rozwoju:

SZYBKOŚĆ: zależy od sposobu podłączenia do sieci: +2 łącze stałe, +1 modem, +0 brak dostępu do internetu.

WALKA WRĘCZ: +30 za Mortala, +20 za Toshiden, +10 za każde inne mordobicie ukończone na średnim poziomie trudności. Dla używających w Quake topora +5.

UMIEJĘTNOŚCI STRZELECKIE: Tu mamy mocną stronę naszej postaci. Współczynnik ten jest tak wysoki, że Mistrz Gry nigdy nie musi go testować.

SIŁA: +1 za każdy klawisz wciśnięty trwale do wnętrza klawiatury.

ZRĘCZNOŚĆ: wyznaczeniu tego współczynnika poświęcono specjalny dwutomowy dodatek pod tytułem: "Uproszczona metodyka określania zręczności dla postaci gracza w Warhammer Fantasy Role Play". Otrzymana w ten sposób wartość nie jest może dokładna, ale dla naszych potrzeb powinna w zupełności wystarczyć. Nie posiadającym wyżej wymienionego podręcznika polecamy przyjąć współczynnik +2.

WYTRZYMAŁOŚĆ: równa jest ilości skończonych przygodówek

ŻYWOTNOŚĆ: liczba godzin spędzonych non-stop przy komputerze dzielona na 4.

INTELIGENCJA: modyfikator ustala Mistrz Gry.

MĄDROŚĆ: liczba lat, od których grasz w gry komputerowe.

ODWAGA: za ukończenie Phantasmagorii +20, za Dark Eye +10, za grę po nocach, gdy rodzice śpią w pokoju obok +10, oraz +25 dla tych, którzy zainstalowali już Windows 98.

SIŁA WOLI: +10 za każdą grę, obsługującą 3dfx uruchomioną bez dopalacza na komputerze gorszym niż P166.

OGŁADA: +90 jeżeli Lara Croft czasem ukradkiem zerka na ciebie (uwaga! każdy, kto grając w FPP oberwał bazooką w twarz odejmuje sobie 30).

Umiejętności profesyjne
Broń specjalna: klawiatura (obrażenia +3, traktuje się ją jako broń dwuręczną)
Opieka nad zwierzętami (specjalizacja myszy)
Medytacja instalacyjna.
Ekwipunek
Mini Tower, pęk kabli, zbroja płytowa typu desktop, filtr sieciowy.
Profesje wyjściowe
Gnomi informatyk, zombie, monitor 17 calowy.
Choroby zawodowe
Blada cera, Niewyspane lico, Klawiaturoza, Croftmania, Virus Quake II z grupy doomowate, zżabienie opuszków palców.

Chcielibyśmy dodatkowo zaprezentować ci przygodę, w której obecność postaci gracza jest wręcz niezbędna.

UWAGA 1! Jeżeli nie jesteś Mistrzem Gry, szybko i wnikliwie przeanalizuj poniższy tekst wynotowując sobie nawet najważniejsze rzeczy, gdyż może już na najbliższej sesji twój Mistrz zapragnie skorzystać z tego scenariusza. A chyba nie chcielibyśmy dać się zaskoczyć, prawda?

UWAGA 2! Jeżeli zamierzasz prowadzić tę przygodę jako Mistrz Gry, zrób to już na najbliższej sesji. Istnieje wtedy szansa, że twoi gracze nie zdążyli jej jeszcze przeczytać.

Poniższy scenariusz przeznaczony jest dla 3 do 40 osób, ■ których przynajmniej jedna musi być graczem komputerowym. Wyraźnie zaznaczamy, że nie starano się tu unikać oklepanych rozwiązań.

ZAWIĄZANIE AKCJI

Przygodę tę jak zapewne się domyślacie rozpoczniemy w karczmie. To doskonałe miejsce na wzajemne poznanie się grających oraz zawiązanie wątku fabularnego. Przy przeszukiwaniu wymordowanych w karczmie ciał gracz o największej Ogł (ogładzie) znajdzie mały, oczywiście zaplamiony krwią, świstek papieru. Na kartce tej napisane jest słowo "POMOCY!". Może to rzecz jasna nie wystarczyć do zainteresowania graczy, dlatego osoba z największą Wyt (wytrzymałością) dostrzeże na drugiej stronie kartki dziwny tekst. By rozczytać to pismo należy znać język Fortran. Jeśli nikt nie zna powyższego języka, Mistrz Gry może zezwolić rzucić na SW (Siłę Woli) ostrzegając, że tylko krytyk pozwoli rozszyfrować to zdanie. Po miejmy nadzieję dość krótkim okresie ktoś wreszcie wyrzuci krytyka i wszyscy dowiedzą się, że za pomoc wyznaczono wysoką nagrodę: 300 złota, 4 srebra, 7 miedzi i dwie butelki spirytusu krasnoludzkiego. Ten fakt powinien zdecydować o włączeniu się wszystkich graczy do działania.

DROGA DO ZAMKU

W tym miejscu istnieje niebezpieczeństwo utknięcia przygody w martwym punkcie. Nie bardzo wiadomo kto potrzebuje pomocy i kto będzie wypłacał gażę. Mistrz Gry powinien subtelnie zasygnalizować obecność wielkiego ciemnego zamku na północ od miasta. Wiadomość tę uzyskać można jako wróżbę lub usłyszeć ją z ust umierającego rabusia lub stróża prawa. W każdym razie cała drużyna powinna wyruszyć w kierunku zamku. Podróż uatrakcyjnić należy spotkaniami losowymi określanymi rzutem k100: 1–10 banda orków, 11– 20 banda elfów, 21–30 banda Robin Hooda, 31 – 40 banda Rolla, 41–50 Commandos, sztuk jeden , 51–75 zielony potężny smok, 76 – 98 bardzo potę-

żny czarny smok, 99 – 100 Orzeł Bielik. Skarb posiadany przez wylosowanych napastników stanowi: superzielona zbroja chromowana, sterydy, holoduke oraz Red Key. Ciemny Zamek to wysoka, strzelista budowla wzniesiona na wyspie w samym środku Jeziora Koszmarów. Najprostszym sposobem dostania się do niej jest tajny podziemny labirynt korytarzy. Sposób w jaki gracze dowiedzą się o istnieniu tego przejścia pozostawiamy decyzji Mistrza Gry. Może to być gadające drzewo, listonosz, a w ostateczności potknięcie się o klapę wejściową. W każdym razie Mistrz musi zadbać o to, żeby drużyna wybrała tę właśnie drogę. Dodatkową zachętę stanowi możliwość wprowadzenia do podziemi konia czy muła, gdyż korytarze są na tyle szerokie, że można po nich nawet jeździć wozem (wykuto je w litej skale, ale nikt z żyjących nie potrafi powiedzieć kto i kiedy tego dokonał). Po ok. 20 godzinach błądzenia gracz o największej Wyt usłyszy odgłos biegnącej osoby, tnący niczym nóż panującą wokół ciszę. Kolejno usłyszą go pozostali gracze według malejącej wytrzymałości. Odgłos powinien wszystkich przestraszyć. Po pewnym czasie zdadzą sobie dodatkowo sprawę z faktu, że TO się zbliża. W korytarzu brak jakiejkolwiek kryjówki toteż pozostanie jedynie czekać. Po ciągnących się w nieskończoność minutach zza zakrętu wyłoni się sprawca hałasu. Jest to szczupła, skąpo odziana kobieta o wydatnych... kształtach ciała. Uzbrojona jest w dwa pistolety strzałkowe, których w razie potrzeby nie zawaha się użyć (a jest w tym dobra!). Mistrz Gry musi za wszelką cenę uniknąć starcia pomiędzy nowo przybyłą a drużyną. W tym celu może wykonać rzut na SW i każdego, komu test się nie udał, poinformować, że jego postać zakochała się w tej powabnej dziewczynie. Kobieta przedstawi się jako Lara Croft. Opowie historię jak trafiła tu kilka lat temu uwięziona przez czarny charakter – Guybrusha Threepwooda – za to, że nie chciała nosić różowej sukienki. Od tamtej pory biega po tych korytarzach szukając wyjścia. Wyszkoliła się w walce eliminując bogatą niegdyś faunę zamieszkującą te podziemia. Lara chętnie przyłączy się do graczy licząc, że pomogą jej wreszcie wydostać się z tych zatęchłych korytarzy. By zacieśnić więzy przyjaźni Mistrz Gry może zaaranżować atak jakiegoś stwora chaosu (np. Shamblera), którego Lara zabije ratując jednocześnie życie jednego z graczy. Po k17 godzinach błądzenia drużyna dotrze do wielkich czerwonych drzwi. Można otworzyć je jedynie za pomocą zdobytego wcześniej Red Key. Drzwi z cichym świstem podniosą się, ukazując wiodące ku górze schodki.

CIEMNY ZAMEK

Pierwszą rzucającą się w oczy rzeczą jest panująca w budynku ciemność. Spowodowane jest to brakiem okien, a jednocześnie wyjaśnia dlaczego nazwano to miejsce Ciemnym Zamkiem. Eliminując klingońskich gwardzistów i przeszukując budynek drużyna trafi wreszcie do biblioteki. Tam pośród setek innych, leży Księga Własności, w której spisano akcjonariuszy firmy posiadającej Ciemny Zamek. Są to: Arcybiskup Lazarus, Sub Zero oraz Guybrush Threepwood. Ostatnie z tych nazwisk wywoła u Lary błysk w oku i poprzysięgnie ona osobiście zniszczyć podłego Guybrusha. Graczom pozostanie zatem rozprawić się z pozostałymi właścicielami zamku. Arcybiskupa Lazarusa pokonać można odprawiając prosty rytuał instalacji Diablo Hellfire. Nawet początkujący czarodziej powinien sobie z tym poradzić. Trudniej jest pokonać Sub Zero. Potrafi on bowiem zamienić swojego przeciwnika w lodowy posąg. Najprostszym rozwiązaniem jest użycie zdobytego wcześniej Holoduke. Zdezorientowany Sub Zero będzie bezskutecznie próbował zamrozić hologram, co powinno dać używającym sterydów graczom wystarczająco dużo czasu na wpakowanie w niego tak dużej ilości strzał, ognistych kul, sztyletów, mieczy, doniczek, krzeseł i wszystkiego co tylko będzie pod ręką, żeby zakapturzony wojownik stracił wszystkie punkty życia. Guybrushem Tree-

pwoodem zajmie się Lara. Mistrz Gry może poinformować graczy, że zaserwowała swemu przeciwnikowi szczególnie bolesną śmierć. Po przeszukaniu pokonanych bossów drużyna znajdzie u każdego z nich faks, na którym zapisany będzie poniższy tekst: "Odprawa dziś o 22.45 w wieży centralnej. Obecność obowiązkowa. Proszę się nie spóźnić", podpisany przez tajemniczą osobę o inicjałach B.G. Dla graczy powinno natychmiast stać się jasne, że pokonani właśnie przeciwnicy byli jedynie marionetkami kogoś znacznie potężniejszego. Zapewne drużyna uda się teraz do wieży centralnej. Tam na samym jej szczycie znajduje się przedziwna komnata. Jest pusta, ale w odróżnieniu od innych ma.... okna! Tysiące okien! W tym momencie osoba prowadząca gracza komputerowego powinna natychmiast domyślić się kim jest tajemniczy B.G. Gracz komputerowy ma teraz za zadanie przekonać pozostałych, że nie należy czekać na B.G., gdyż jest to najpotężniejszy człowiek na świecie i nie mają szans na pokonanie go nawet z Larą Croft. Zakładamy, że gracze dadzą się przekonać i wtedy rozpocznie się paniczna ucieczka z zamku, jako że do 22.45 pozostanie już tylko 15 minut. Ci, którzy nie zdążą w tym czasie opuścić wieży, bądź zdecydują się poczekać na tajemniczego B.G., zginą.

W czasie panicznej ucieczki drużyna napotka młodą dziewczynę w różowej sukience – autorkę wezwania o pomoc, które zapoczątkowało tę przygodę. Można ją oczywiście zabrać ze sobą.



ZAKOŃCZENIE PRZYGODY

Uratowana kobieta przedstawi się jako Piąty Element. Opowie jak została pojmana przez Guybrusha Threepwooda i zmuszona do noszenia różowej sukienki pod groźbą wtrącenia do pełnych potworów podziemi. Słysząc tą opowieść Lara Croft uroni kilka łez. Tymczasem Piąty wyjaśni, że jest córką Barona Elementa, który na pewno wypłaci drużynie zasłużoną nagrodę. To czy gracze wybiorą wynagrodzenie czy zachowanie sobie dziewczyny pozostaje do ich własnej decyzji. Natomiast Lara nie będzie dalej chciała towarzyszyć drużynie i opuści ją chcąc wreszcie kontynuować karierę modelki tak brutalnie przerwaną przez podłego Guybrusha.

Teraz pozostaje jeszcze sprzedać łupy i podliczyć punkty doświadczenia.

MIGHT AND MAGIC 6

Na początek kilka rad

– do drużyny wybierz Czarownika (najlepsza broń– sztylet), Kleryka (buława), Paladyna (miecz lub topór) i Łucznika (broń drzewcowa– spear). Najlepsza broń dla Druida to buława, a dla Rycerza – miecz lub topór

– na samym początku gry uzbieraj około 2700 sztuk złota i pojedź dyliżansem do Castle Ironfist. Tam naucz wszystkich członków drużyny Łucznictwa, zakup stosowną broń i wróć dyliżansem do New Sorpigal. Z powyższej sumy należy odjąć 500 za każdą postać już posiadającą tę umiejętność

– czar Wizard's Eye pomaga odnajdywać ukryte pomieszczenia, choć nie jest skuteczny w 100%

– uważnie czytaj znalezione pergaminy

– każda postać powinna nauczyć się wszystkich dostępnych dla niej umiejętności, w pierwszej kolejności posługiwania się wszystkimi rodzajami broni i pancerzy

– woda z fontann, zwiększających poziom cech na stałe, szybko traci magiczną moc i przeważnie działa tylko na przedstawicieli niektórych profesji

– przy niektórych studniach czekają w zasadzce silni przeciwnicy, atakujący gdy spróbujesz się napić

– ekspertem zostajesz po osiągnięciu czwartego poziomu znajomości danej umiejętności. Mistrzem we władaniu bronią zostajesz po osiągnięciu ósmego poziomu, którejś z dziedzin magii – dwunastego, używania zbroi i tarczy – dziesiątego, a w pozostałych umiejętnościach – siódmego. Niektórzy mistrzowie wymagają dodatkowo



odpowiedniego poziomu którejś z cech lub posiadania odpowiedniej rangi, np. mistrz Air Magic szkoli tylko tych, którzy zostali promowani na Arcymaga

– jeżeli używasz Blastera, to nie używaj do walki wręcz innej broni, gdyż będzie cię spowalniać

– na nieprzyjaciół rzucających czary lub strzelających z łuku najlepsza jest technika "zza rogu" (patrz rysunek). Tak ustawiony nie będziesz trafiany przez ich czary/strzały, a sam będziesz mógł ich atakować bronią białą

Twoim pierwszym zadaniem jest pokazanie Andoverowi Potbello listów zdrajcy Sulmana, znalezionych przy jego zwłokach w obozowisku goblinów.

NEW SORPIGAL

W NS i okolicy mieszkają nauczyciele takich umiejętności jak Władanie Pałką (na południowy wschód od NS) i Starożytną Bronią (na północny wschód od NS), Magia Ciała, Ducha, Umysłu, Ognia, Ziemi, Powietrza (ekspert mieszka nad bankiem, niezbędny czar Latanie lub Skok), Wody (ekspert mieszka na wyspie na wschód od NS, niezbędny czar Chodzenie po Wodzie), Identyfikowanie Przedmiotów, Medytacja, Percepcja, Uczenie Się, Body Building. W mieście znajdują się Initiate Guild of the Elements/Self, Buccaneer's Lair i Blade's End. Możesz też tu sprzedać znalezione jaja kobr. W głazie za IGotE wykuta jest skrytka z dość cenną zawartością i trudną do rozbrojenia pułapką.

Andovera Potbello znajdziesz w gospodzie. Oprócz nagrody da ci nowe zadanie – musisz przynieść z Abandoned Temple (AT) Candelabra. Violet Dawn poprosi o odszukanie córki, która najprawdopodobniej zabłądziła w AT, a Bufford T Allman zleci ci zabicie królowej pająków (w jaskiniach pod AT). W Ratuszu Janice poprosi o zdobycie szyfru do drzwi, prowadzących do skarbca Goblinwatch oraz, gdy wykonasz pierwsze zadanie, o odzyskanie Chime of Harmony z Temple of Baa (na południu od Castle Ironfist). Frank Fairchild zleci odnalezienie Sharry porwanej przez Shadow Guild.

Stojące w mieście fontanny przywracają Punkty Życia i Punkty Magii, czasowo zwiększają Siłę o 10 oraz na stałe zwiększają Szczęście o 2.

Na wyspie na północny wschód od NS znajduje się Gharik's Forge oraz studnia–zasadzka, a na wyspie na wschód od NS Przybytek Szczęścia. W kraterze wygasłego wulkanu na północ od miasta stoi Obelisk.

Goblinwatch. W podziemiach na prawo od wejścia, w jednym ze schowków, ukryty jest pergamin z instrukcją otwierania drzwi do skarbca. Pokaż go Janice. Przycisk znajdujący się za tronem otwiera wejście do dwóch sekretnych komnat. Kombinacja otwierająca skarbiec to NILBOG (jak na Gobliny, całkiem pomysłowe). Uwaga! Wciśnięcie litery M przenosi głęboko do podziemi. W skarbcu znajduje się szyb, którym można dostać się do ukrytej komnaty, a z niej do wejścia do podziemi.

Abandoned Temple. Candelabra jest w jednej ze skrzyń, a Angela w jaskini z drzwiami z płaskorzeźbą śmierci. Za tymi drzwiami jest komnata tortur. Przy ciałach ofiar można znaleźć użyteczne przedmioty. Uwaga! Dotknięcie klatek naprzeciwko wejścia uruchamia pułapkę – by jej uniknąć trzeba stać z boku, za filarem. Królowa pająków nie różni się zewnętrznie od innych, ale z jej ciała wydobędziesz serce, które będzie wystarczającym dowodem dla Bufforda T Allmana. W jednej z jaskiń leżą jaja kobr.

Gharik's Forge. W każdym jeziorze lawy jest kamień, który dotknięty przenosi na zimniejszy grunt. Most nad przepaścią wysuwa się po przesunięciu dźwigni w komnacie ukrytej na prawo od przepaści, a dźwignia na pomoście za drugim ruchomym mostem otwiera wejście do skarbca. W jednej ze ścian w zapętlonym korytarzu ukryte są drzwi do sekretnej komnaty. Klucz do Gharik's Laboratory, w którym przechowywana jest Hourglass of Time, znajduje się w Silver Helm Outpost w Mist.

CASTLE IRONFIST

W CI mieszkają eksperci Dyplomacji, Identyfikacji Przedmiotów, Rozbrajania Pułapek, Uczenia Się, Łucznictwa, Władania Mieczem, Sztyletem, Toporem oraz Noszenia Zbroi Skórzanych, Zbroi Płytowych, Kolczug, Tarczy i Body Building, Biskup Inquisitorio szkoli na Mistrzów Magii Ducha tych, którzy osiągnęli rangę Najwyższego Kapłana. W mieście znajdują się Initiate Guild of the Spirit/Body/Mind oraz Berserker's Fury. Stojące przed zamkiem fontanny czasowo zwiększają Szybkość i Celność o 10, a teleport obok fontann przenosi na Arenę, gdzie znajduje się fontanna przywracająca Punkty Życia oraz Obelisk.

Andrew Besper poprosi cię o odnalezienie Harp skradzionej przez Dragoons (jest w Dragoons' Caverns). W zamku oddaj list regentowi Wilburowi Humphrey. Zleci ci on odszukanie tarczy Lorda Kilburn, który zaginął w Blackshire oraz uratowanie Melody Silver, przetrzymywanej w Silver Helm Outpost w Mist.

Po twojej wizycie w pałacu Książe Nicolai wymknie się i poprosi abyś zaprowadził go do cyrku. Jeśli w tym czasie odpoczniesz poza gospodą lub będziesz trenował, Nicolai opuści cię i sam wyruszy na poszukiwanie rozrywki. Znajdziesz go w cyrku i musisz odprowadzić do zamku.

Wypełnienie pierwszego zadania (tarcza jest w skrzyni, w obozowisku wilkołaków u podnóża gór w Blackshire) da ci poparcie księcia Nicolai w Radzie, a drugiego promocję z Paladyna na Krzyżowca i możesz starać się o miano Bohatera. W tym celu musisz zabić smoka Longfang Witherhide, mieszkającego w jaskini na północ od zamku Darkmoor w Mire of the Damned.

Przedstawiciel regenta w Radzie (wbrew rozkazom) odmówi ci poparcia. Regent uzna więc, że jego sługa znajduje się pod wpływem czaru kontroli umysłu i poprosi o znalezienie remedium na jego stan. Wręczy ci również Cloak of Baa, znaleziony w komnatach sługi i zasugeruje rozpoczęcie poszukiwań w Superior Temple of Baa w Kriegspire. Znalezione tam dowody wskażą, że sługa jest zdrajcą!

Kiedy poprosisz o pomoc w odczarowaniu Archibalda, książę Nicolai się zgodzi, ale musisz odnaleźć The Third Eye (ukryte w studni stojącej obok siedziby biskupa Inquisitorio). Wtedy książę odda ci Tanir's Bell, którym można odczarować Archibalda. Od niego dostaniesz pergamin z zaklęciem niezbędnym do bezpiecznego zniszczenia reaktora.

Na północny zachód od CI mieszka prorok. Udziela on porad co do dalszych działań, a ponadto może cię wysłać na pielgrzymkę do któregoś z Przybytków. Modlitwa w czasie pielgrzymki podnosi na stałe odpowiednie charakterystyki. Na zachód od CI znajduje się Przybytek Elektryczności.

Statek do Hermit's Island odpływa w każdy piątek.

Snergle's Caverns. Czarna substancja w beczkach jest trująca, a za wodospadem jest schowek. Drzwi do sali, w której przebywa Snergle można otworzyć tylko kluczem otrzymanym od Ghima Hammonda w Snergle's Iron Mines. Uwaga! Krasnolud jest strzeżony przez około stu swoich towarzyszy. Jego topór będzie wystarczającym dowodem dla Avinrila Smythersa.

Corlagon's Estate. Murek, blokujący dostęp do przełącznika, otwierającego drzwi do komnaty z Crystal of Terrax, można przesunąć przestawiając przełącznik znajdujący się w podziemiach. Można się do niego dostać wskakując do wyschniętej studni, w której, w jednej ze ścian, są zamaskowane drzwi. Przed Power Lichem nie da się uciec – zostaniesz teleportowany do jego komnaty.

Dragoon's Caverns. Zablokowane drzwi można otworzyć przełącznikami w innych komnatach, najczęściej sąsiednich. W jednej ze skrzyń znajdziesz Flute i list od Shadow Guild. Za ten list Frank Fairchild w NS sowicie cię wynagrodzi. Harp jest w drugiej skrzyni od lewej. Na Ooze działają jedynie niektóre zaklęcia Magii Żywiołów oraz broń magiczna.

Shadow Guild Hideout. Położenie ruchomych ścian kontrolują przełączniki. Niektóre z nich działają na te same ściany. Znajdź Sharry i odprowadź ją do NS do Franka Fairchilda.

Temple of Baa. Przed wizytą w ToB wszyscy bohaterowie MUSZĄ mieć łuki lub kusze! Klucze do niektórych drzwi ukryte są w posągach, a otwarcie większości drzwi przywołuje szkielety. Drzwi do komnaty w centrum sali otwiera się w kolejności Drewniane, Srebrne, Lapisowe, Miedziane. Podejście do ołtarza przywołuje kilkadziesiąt szkieletów. Trzeba wtedy wbiec za ołtarz, otworzyć sekretne drzwi, pędzić na antresolę i wystrzelać z niej szkielety. Na obu antresolach ukryte są drzwi prowadzące do skarbców. W jednym z nich jest Chime of Harmony, który zwróć Janice w NS. Wracając zabierz z ołtarza gong.

MISTY ISLANDS

W Mist mieszkają eksperci we Władaniu Pałką i Bronią Drzewcową, Noszeniu Zbroi Skórzanych oraz Naprawianiu Przedmiotów, a także mistrzowie Medytacji oraz Magii Ognia, Powietrza i Wody. Mistrz Magii Powietrza szkoli tylko promowanych na Arcymaga. W mieście znajdują się także Initiate Guild of Air/Fire/Water oraz Buccaneer's Lair i Duelist's Edge. Stojące w Mist fontanny przywracają Punkty Magii oraz zwiększają czasowo Intelekt i Osobowość o 10, Odporność o 5 i Szczęście o 20. W Ratuszu Charles D'Sorpigal poprosi o zdobycie dowodów ujawniających prawdziwe motywy i cele działań zakonu Silver Helm (znajdziesz je w Silver Helm Outpost). Mieszkająca w południowej latarni Kathleen uaktywni teleport i poprosi cię o wyeliminowanie najeżdżających Mist wyznawców Baa. Lord Albert Newton w zamian za poparcie w Radzie zażąda Hourglass of Time, która, według niego, ukryta jest w Silver Helm Outpost. Niestety w SHO jest tylko dziwny klucz. Kiedy Lord go zobaczy, przypomni sobie, że Hourglass of Time ukryta jest w Gharik's Laboratory w NS. Może on również promować Czarowników na Czarodziei, ale wszyscy chętni muszą najpierw napić się wody z Fountain of Magic (jest w BB). By zostać promowanym z Czarodzieja na Arcymaga, trzeba przynieść kryształ przechowywany przez licha w Corlagon's Estate w CI. Na wschód od miasta znajduje się Przybytek Intelektu, a na wyspie na północny wschód od miasta Obelisk.

Silver Helm Outpost. W ścianie, zamykającej korytarz z trzema celami, znajdują się sekretne drzwi, prowadzące do celi Melody Silver. W jednej ze skrzyń znajdziesz klucz do Gharik's Laboratory oraz listę wrogów zakonu z burmistrzem Mist na czele. Jej okazanie w Ratuszu usatysfakcjonuje Charlesa D'Sorpigal.

BOOTLEG BAY

W zatoce leży siedem wysp. Na położonej najbardziej na północny zachód znajduje się Przybytek Siły, a na sąsiedniej Postument, na którym należy położyć figurkę Smoka. W BB mieszkają nauczyciele, którzy wyszkolą cię na eksperta w Noszeniu Kolczug oraz Percepcji, a od grudnia do marca daje tutaj pokazy wędrowny cyrk. Stojące w BB fontanny przywracają Punkty Magii (jest to Fountain of Magic) i czasowo zwiększają Siłę o 20. Natomiast te na wyspach na stałe zwiększają Intelekt i Osobowość o 2. Na zachód od Hall of the Fire Lord znajduje się Obelisk. Winston Schezar poprosi cię o zniszczenie Evil Crystal (w Temple of the Fist).

Hall of the Fire Lord. Badanie tej budowli bez znajomości czaru Opadaj jak Piórko to samobójstwo, a zaklęcie Punkt Lloyd'a znacznie ułatwi zadanie. Gdy zabijesz egipskiego przybysza, Crystal Skull otworzy zablokowane drzwi w komnacie na północny zachód od centralnej komnaty. Drzwi w komnacie na północny wschód od centralnej komnaty otwierają się jako ostatnie.

Temple of the Fist. Jedna z pochodni jest zamaskowaną dźwignią, otwierającą sekretną komnatę, a przejście obok stosu czaszek zmniejsza czasowo Siłę. Evil Crystal znajdziesz na ołtarzu.

Temple of the Sun. Znajdziesz tutaj Sacred Chalice. Uwaga! Skarbca pilnuje Minotaur King.

Temple of Tsantsa. Tutaj przetrzymywana jest Sherell Ivanaveh. W jednej z pierwszych komnat podłoga (wygląda jakby była żywa) pokryta jest trującą roślinnością i trzeba przebiec przez komnatę. Przestawienie dźwigni na ołtarzu odsłoni kilka dźwigni w innych komnatach, ukrytych do tej pory za kamiennymi czaszkami.

FREE HAVEN

Największe miasto – Enroth. Znajdują się tutaj Adept Guild of Body/Mind/Spirit/Air/Earth/Fire/Water oraz Duelist's Edge. W FH mieszkają eksperci w Magii Ciała/ Ducha/ Umysłu/ Ognia/ Powietrza/ Wody/ Ziemi, Dyplomacji, Kupiectwie, Rozbrajaniu Pułapek, Władaniu Mieczem i Sztyletem oraz Noszeniu Zbroi Płytowych i Tarczy. W mieście jest również mistrz umiejętności Identyfikacja Przedmiotów, a na rozstaju dróg na zachód od miasta mistrz Body Building. W zamku Temper znajdziesz mistrza noszenia Zbroi Płytowych, ale dostać się do niego można tylko dzięki czarowi Latanie lub Skok. W mieście możesz sprzedać Beczułkę Wina, Bursztyn, Czterolistną Koniczynę, Kość, Magnes, Pióro Harpii, Świątynny Gong, Ząb i Złotą Piramidę. Stojące w FH fontanny przywracają Punkty Życia i na stałe zwiększają Siłę o 2. Na zachód od miasta stoi Przybytek Celności, a w gospodzie na rozstaju dróg na zachód od FH przebywa Chadwick Blackpool, który może cię nominować na Kawalera.

Zoltan Phelps poprosi o odzyskanie skradzionego przez Dragoons artefaktu (w Dragoons' Keep), a Carlo Tormini będzie błagał o uratowanie jego przyjaciółki, Sherell Ivanaveh, porwanej przez ludożerców i przetrzymywanej w ich świątyni w BB (Temple of Tsantsa). Gabriel Cartman zażąda przyniesienia mu z Ethric's Tomb szczątków pierwszego licha Ethrica.

Na południe od FH stoi zamek Temper, siedziba Lorda Osrica Temper. W zamian za poparcie, udzielone przez niego w Radzie, będziesz musiał zniszczyć Devil's Outpost w Kriegspire. By zostać promowanym na Kawalera musisz najpierw uzyskać nominację od Chadwicka Blackpool. Dalszy awans na Mistrza będzie możliwy po pokonaniu Rycerza w twierdzy w Silver Cove.

Dragoons' Keep. Jedne z zablokowanych drzwi otworzą się po przestawieniu dwóch dźwigni, a drugie po przestawieniu trzech dźwigni za pierwszymi zablokowanymi drzwiami. Uwaga! Dźwigni w północnej komnacie nie warto ruszać – to przynęta w klatce. Ruchoma ściana pozwoli odciąć drogę wrogom – można ich wtedy wystrzelać z łuku.

Ethric's Tomb. Zacznij od drzwi z czerwoną framugą. Jeden z lichów to sam Ethric i jego czaszka zadowoli Gabriela Cartmana.

Free Haven Sewers. W kanałach ukrywa się Prince of Thieves, ale nie znajdziesz go, jeśli jeszcze nie otrzymałeś misji dostarczenia go Lordowi Stone. Klucz do zamkniętej komnaty jest za jedną z krat ściekowych.

Oracle. Pozwolenie skorzystania z Oracle otrzymasz po uzyskaniu zgody pięciu Lordów i regenta oraz po ujawnieniu zdrady Slickera Silvertongue'a. Aby uaktywnić Oracle musisz znaleźć cztery Kryształy Pamięci (KP). KP Delta jest w Castle Darkmoor w MotD, KP Epsilon w Castle Kriegspire w K, KP Alpha w Supreme Temple of Baa na HI, KP Beta w Castle Alamos w EIW. Do Control Center dostaniesz się po przyniesieniu Strażnikowi Control Cube. W CC jeden z terminali komputerowych objaśni ci zasady użycia Starożytnej Broni – Blastera. Od Strażnika dowiesz się, że pokonasz najeźdźców niszcząc reaktor ich statku. Jednak jego eksplozja zniszczyłaby całą planetę, więc musisz poprosić o pomoc Archibalda – jedynego, który może znać zaklęcie zdolne ocalić planetę.

Temple of the Moon. Ołtarzy należy dotykać w kolejności wymienionej na napisie, znajdującym się nad drzwiami w centralnej komnacie. Modlitwa przy głównym ołtarzu, o północy przy pełni księżyca, nobilituje Wielkich Druidów na Arcydruidów.

MIRE OF THE DAMNED

Mieszkają tutaj eksperci w Kupiectwie, Władaniu Buławą oraz Toporem. Możesz również zdobyć mistrzostwo we władaniu Bronią Drzewcową, Toporem (po wykonaniu misji dla nauczyciela), Noszeniu Kolczug oraz Percepcji. Avinril Smythers poprosi cię o zabicie krasnoludzkiego uzurpatora Snergle'a, który przebywa w Snergle's Caverns (najpierw zbadaj Snergle's Iron Mines). Terry Ros zleci ci zniszczenie Book of Liches, ukrytej w Castle Darkmoor. Od sierpnia do listopada w MotD daje pokazy wędrowny cyrk. Nad przepaścią na drodze do Castle Darkomoor wisi niewidzialny most. Na wschód od Castle Darkmoor znajduje się Przybytek Szybkości, a w górach na wschód od niego stoi Obelisk. Stojąca nad morzem fontanna na stałe zwiększa Wytrzymałość o 2. Na południu, nad samym morzem stoi Postument, na którym należy położyć figurkę Wilka.

Castle Darkmoor. Czytaj uważnie wszystkie napisy. Wiszące "lampiony" działają poprawnie dopiero po zmianie ich koloru na czerwony, a przejście pomiędzy kolumnami w świątyni uruchamia pułapkę. Schody w świątyni, prowadzące do sali z rzędem klatek pod ścianą, otacza magiczna aura. Jeśli na nich stoisz, to wrogowie nie mogą rzucać w ciebie czarów. W świątyni jest Kryształ Pamięci Delta, a rampa na zewnątrz świątyni prowadzi do ukrytych drzwi. Jeśli ograbisz sarkofagi w pomieszczeniu, w którym znajduje się Book of Liches, spadnie twoja reputacja. Z drugiej strony pozostawione przy zwłokach przedmioty są bardzo potężne.

Dragon's Lair. W legowisku ukrywa się smok Longfang Witherhide. Jego szpon wystarczy Wilburowi Humphrey jako dowód śmierci gada.

Snergle's Iron Mines. Klucz do celi jest ukryty w pomieszczeniach za salą tronową, a drzwi do biblioteki może otworzyć tylko osoba z wysokim Intelektem. Uwięziony w celi Ghim Hammond da ci klucz do komnaty Snergle'a w Snergle's Caverns.

BLACKSHIRE

Mieszka tutaj ekspert Magii Ciemności oraz mistrzowie we Władaniu Buławą i Mieczem oraz Noszeniu Tarczy. Fontanny przywracają Punkty Magii, tymczasowo zwiększają Szczęście o 50 i Odporność na Magię o 30 (ale zamieniają w kamień) oraz na stałe zwiększają Odporność na Magię o 5. Ponadto fontanna stojąca na północ od wyspy zwiększa na stałe Intelekt i Osobowość o 5. Woda w dwóch ostatnich fontannach jest skażona i po jej wypiciu zachorujesz. W mieście znajdują się Smuggler's Guild oraz Adept Guild of Dark/Light Magic.

Joanne Cravitz poprosi o uratowanie Emmanuela, który zaginął w stojącej na wyspie Temple of Snake. Natomiast Maria Trepna zleci ci zniszczenie Ołtarza, znajdującego się w Lair of the Wolf, co uwolni mieszkańców od klątwy. Twillen opracował rytuał, który uczyni go na powrót młodym, ale sam nie da rady rozmieścić statuetek, niezbędnych do poprawnego odprawienia ceremonii. W Sweet Water należy pozostawić Tygrysa, w Kriegspire – Niedźwiedzia, w Dragonsand – Orła, w Mire of the Damned – Wilka, a w Bootleg Bay – Smoka. Statuetki są w skrzyni przed domem.

W górach na północ od miasta stoi Przybytek Magii, a we wschodniej części pustyni znajduje się Obelisk. Wędrowny cyrk daje występy od kwietnia do lipca.

Lair of the Wolf. Na końcu komnaty na zachód od Ołtarza spoczywa duch Balthazara. Ujawni on miejsce ukrycia Pearl of Purity (na końcu komnaty na wschód od Ołtarza), potrzebnej do zniszczenia Ołtarza. Poprosi też o przyniesienie mu Pearl of Putrescence, którą ma przywódca wilkołaków oraz o odniesienie Pearl of Purity Wilburowi Humphrey'owi. Wewnętrzna część legowiska stanie otworem po zniszczeniu Ołtarza. Część komnat znajduje się za sekretnymi drzwiami. Wszystkie trzy ukryte wejścia zamaskowane są we wschodnich ścianach.

Temple of the Snake. Nie zrań niewinnych chłopów! Smoka zabij stojąc w korytarzu i strzelając z łuku, a potem przez jego legowisko dostań się do dalszej części świątyni. W ukrytej komnacie przebywa Q znany z cyklu Star Trek (!). Uwaga! Zabicie go techniką "zza rogu" zajmuje ok. 30 minut, a inny sposób walki to pewna śmierć. Zdobyty na Q Horn of Ros ujawnia liczbę pozostałych wrogom Punktów Życia. Emmanuel przetrzymywany jest w klatce w głównej sali.

FROZEN HIGHLANDS

W White Cap znajdują się Blade's End, Initiate Guild of Dark oraz Adept Guild of the Elements. Tutaj mieszka też ekspert Magii Ciemności.

Obok Dragon Tower stoi fontanna-zasadzka. Fontanny, stojące obok świątyni, na stałe zwiększają Siłę i Wytrzymałość o 5, ale uśmiercają pijącego. Fontanny na zachód od miasta czasowo zwiększają Prędkość i Celność oraz Opancerzenie o 20.

Na wschód od miasta ma swą siedzibę Lord Erik von Stromgard. Udzieli ci poparcia w Radzie, jeżeli zakończysz zimę w FHi. Lord von Stromgard może promować Łuczników na Magów Bitewnych, a potem na Magów-Wojowników. Pierwszy awans uzyskasz po zdobyciu Dragon Tower Keys (w Icewind Keep). Kolejna promocja jest uzależniona od przestawienia sześciu Dragon Tower (w Silver Cove, White Cap, Blackshire, Free Haven, New Sorpigal, Mist) tak, żeby strzelały tylko do potworów. Fontanna znajdująca się przed zamkiem czasowo zwiększa Siłę o 20, za zamkiem stoi Obelisk, a pobliżu zamku znajduje się Przybytek Wytrzymałości oraz mieszkają eksperci Łucznictwa i Władania Buławą. Mistrz Dyplomacji mieszka w zamku (potrzebny czar Skok lub Latanie).

We wschodniej części FHi swoją siedzibę ma Lord Anthony Stone. W zamian za poparcie w Radzie zażąda schwytania Księcia Złodziei, przywódcy Shadow Guild (ukrywa się w kanałach ściekowych pod Free Haven). Lord może także promować Kleryków na Kapłanów, a Kapłanów na Najwyższych Kapłanów. W zamian za pierwszy awans trzeba odszukać Kamieniarza (Stone Cutter) i Cieślę (Carpenter), skłonić ich do przyłączenia się do drużyny, a następnie odwiedzić świątynię we Free Haven – robotnicy zaczną odbudowę. Drugą nominację otrzymasz po odnalezieniu Sacred Chalice (jest w Temple of the Sun w BB) i odniesieniu jej do świątyni we Free Haven. W osadzie u stóp zamku Lorda Stone mieszkają mistrzowie Władania Sztyletem, Rozbrajania Pułapek, Naprawiania Przedmiotów i Noszenia Skórzanych Zbroi. W centrum osady stoi fontanna-zasadzka, natomiast ta na północ od osady zwiększa czasowo Poziom o 10. W osadzie ma swą siedzibę Protection Services.

Icewind Keep. Podwójne drzwi otwierają się po przestawieniu odpowiedniej dźwigni, a w komnacie tronowej znajdują się ukryte drzwi prowadzące do skarbca (tutaj w skrzyni są Dragon Tower Keys), które otwiera dźwignia na poręczy mniejszego tronu.

SILVER COVE

Mieszkają tutaj eksperci Magii Światła, Naprawiania Przedmiotów i Władania Bronią Drzewcową oraz mistrzowie Magii Ciała/Ducha/Ziemi, Uczenia Się oraz Władania Pałką (na wyspie na północ od miasta). Fontanna, stojąca przed ratuszem, przywraca Punkty Magii, ta w północnej części miasta zwiększa czasowo Osobowość i Intelekt o 20, a dwie na wyspach naprzeciwko portu zwiększają na stałe Celność i Szybkość o 2. Fontanna na wyspie na północ od SC wywołuje Szaleństwo. W SC znajdują się Adept Guild of Self, Initiate Guild of Earth/Light, Berserker's Fury oraz Protection Services. Na wyspie na północ od miasta stoi Obelisk, a na zachód od niego znajduje się Przybytek Osobowości.

Lady Loretta Fleise w zamian za poparcie w Radzie zażąda, abyś przekonał właścicieli dziewięciu kompanii przewozowych (w White Cap, Kriegspire, Blackshire, Castle Ironfist, Mire of the Damned, Silver Cove, New Sorpigal oraz dwóch we Free Haven), by dostosowali się do nowego cennika usług. Aby awansować na Wielkiego Druida trzeba odprawić, w dzień jednego z przesileń, ceremonię w Kamiennym Kręgu, znajdującym się na wyspie na północ od miasta. Nobilitacja na Arcydruida jest możliwa tylko po odprawieniu, o północy przy pełni księżyca, ceremonii przy głównym ołtarzu w Temple of the Moon (w FH). Statek do Castle Alamos odpływa w każdy czwartek z wyspy na północ od miasta.

Monolith. Dotykaj wszystkich drzew, skał, kwiatów, itp.

Silver Helm Stronghold. Jeśli uratowałeś już Melody Silver, to duch Johna Silver wynagrodzi cię, wskazując wejście do ukrytej komnaty. Przy Gerardzie Blackames znajdziesz Ankh, świadczący o jego związku z Baa. Zanieś go Lady Fleise.

Warlord's Fortress. W podłogach twierdzy są umiejscowione dwa teleporty. Drzwi do skarbca może otworzyć tylko bohater posiadający oba klucze. Pergamin informujący o Wydaleniu ze Służby będzie dla Lorda Temper wystarczającym dowodem śmierci Rycerza.

KRIEGSPIRE

Południowa fontanna zamienia złoto na doświadczenie, północno-wschodnia teleportuje do Castle Kriegspire, stojąca w centrum zwiększa na stałe Wytrzymałość o 5, ale uśmierca pijącego (pomoże tylko czar Zmartwychwstanie lub wizyta w świątyni), a zachodnia czasowo zwiększa Poziom o 30. Fontanna na północ od Superior Temple of Baa na stałe zwiększa Odporność o 5, ale uśmierca pijącego. W osadzie mieszka ekspert Magii Światła.

Emil Lime poprosi cię o odzyskanie Jewelled Egg, które zostawił uciekając z Castle Kriegspire.

Na północ od gór znajduje się Obelisk, a na północny zachód od niego Postument, na którym trzeba postawić figurkę Niedźwiedzia. Na szczycie jednej z gór mieszka pustelnik, który potrafi zniszczyć czar utrzymujący zimę we Frozen Highlands. U podnóża gór znajduje się Przybytek Zimna. Natomiast we wnętrzu wulkanu mieszka mistrz Łucznictwa i znajdują się Przybytek Ognia oraz fontanna zwiększająca czasowo Opancerzenie o 40.

Castle Kriegspire. Pomiędzy czterema kwadratowymi komnatami jest na piętrze mała komnata, a w niej przycisk otwierający przejście do Kryształu Pamięci. Do komnaty, w której jest Kryształ, trzeba zeskoczyć przez okno. W pustej klatce znajdziesz list od króla Rolanda, który przeżył bitwę, ale jest w niewoli. Niektóre drzwi otwierają się samoczynnie.

Devil's Outpost. Przy jednym z demonów znajdziesz plany ich działań. Wystarczą one Lordowi Temper jako dowód wykonania zadania.

Superior Temple of Baa. Wejdziesz tutaj tylko wtedy, jeśli posiadasz Cloak of Baa, a skrzynię stojącą na stole możesz otworzyć High Cleric's Key oraz High Sorcerer's Key. Znajduje się w niej list będący dowodem zdrady Slickera Silvertongue'a. Zanim porozmawiasz z Baa, pogawędź z mniejszymi Głowami Baa oraz przebiegnij krętym korytarzem na tyłach świątyni (trzeba zeskoczyć w północno-wschodniej komnacie).

EEL INFESTED WATERS

Przy południowej przystani mieszka mistrz Magii Światła. Na zachód od niej znajdują się: Przybytek Trucizny, Obelisk, fontanna czasowo zwiększająca Odporność o 20, a na wschód fontanna zwiększająca czasowo Odporność na Magię o 20. W osadzie przy Castle Alamos mieszka ekspert we władaniu Starożytną Bronią.

Castle Alamos. Teleporter przenosi do Silver Cove. Wejście do komnaty z Kryształem Pamięci Beta znajduje się nad komnatą z wiszącymi klatkami. Na górę można się dostać korzystając z ruchomej podłogi w ślepym zaułku. Hasło brzmi JBARD.

HERMIT ISLAND

We wschodniej części pustyni znajduje się Obelisk i fontanna, lecząca magiczne starzenie.

Supreme Temple of Baa. Zginiesz jeśli spadniesz z któregoś z mostów w centralnej komnacie. Położenie mostów na najniższym poziomie kontrolują przełączniki, znajdujące się w bramach prowadzących na mosty. Kryształu Pamięci Alpha pilnuje sam Slicker Silvertongue.

DRAGONSAND

W oazie znajduje się Postument, na którym należy postawić figurkę Orła. Możesz tu również wymienić Magiczne Lampy na szlachetne kamienie oraz przehandlować Złote Piramidy i Beczułki Wina na broń, zbroje lub inny ekwipunek. Na wschód od oazy znajdują się fontanny przywracające Punkty Życia oraz zwiększające na stałe wszystkie Cechy Podstawowe oraz Odporność o 10. Te dwie ostatnie zabijają pijącego (pomoże tylko czar Zmartwychwstanie lub wizyta w świątyni). W skale znajdującej się w środku kamiennego kręgu jest skrytka, którą można otworzyć po przeczytaniu wiadomości ze wszystkich Obelisków. We wschodniej części pustyni stoi Obelisk, a na południe od niego Przybytek Bogów. W północno-zachodniej ścianie przybytku jest ukryty teleport do New World Computing, siedziby producenta gry.

Tomb of VARN. Wszystkie baseny oczyszczają z promieniowania. W bibliotece ukryte są kody Oficera Łączności oraz Inżyniera – w płaskorzeźbach i Doktora – w skrzyni. Kod Kapitana znajduje się w komnacie na zachód od czerwonych drzwi, kod Nawigatora w Świątyni Wody, a Pierwszego Mata w podziemiach, do których można się dostać skacząc do któregoś z szybów wentylacyjnych. Kody podaje się wchodząc do basenów w sali reaktora, ale może to zrobić tylko osoba posiadająca pergaminy. Kod Kapitana otwierający Studnię VARN należy podać na końcu.

PARADISE VALLEY

Mieszka tutaj mistrz posługiwania się Starożytną Bronią oraz Magii Ciemności. Na północny wschód od miasta znajduje się Obelisk, a na pustyni na południowy wschód – fontanna przywracająca Punkty Życia oraz Magii.

SWEET WATER

Fontanna czasowo zwiększająca siedem Cech Podstawowych o 50 znajduje się u podnóża gór na wschodzie, a Obelisk stoi na zachodnim brzegu jeziora. Na Postumencie, znajdującym się na północ od zrujnowanej wioski, należy położyć figurkę Tygrysa.

The Hive. Uwaga! Co siedem dni przybywają posiłki i załoga wraca do pełnego stanu osobowego. Przez kratę leżącą w centrum głównej komnaty można zeskoczyć do podziemi.

SAVEGAMER

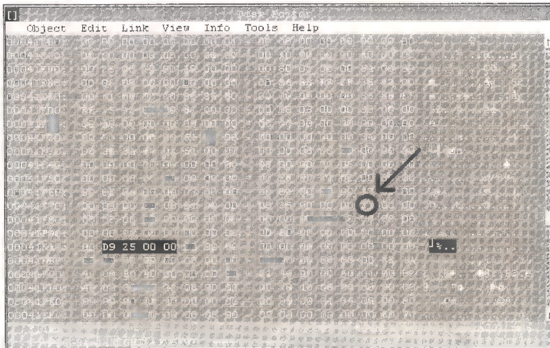
TIPS & TRICKS mimo olbrzymiej przydatności mają dwie wady. Po pierwsze nie zawsze umożliwiają takie zmiany, jakie chcielibyśmy wprowadzić. Po drugie jeśli nie zdobędziemy ich od kolegi, z czasopisma, z Internetu, itp., to znalezienie ich w grze we własnym zakresie jest bardzo trudne.

Z tego powodu niesłabnącą popularnością cieszy się modyfikowanie zapisanych stanów gry, tzw. Save'ów. Wbrew pozorom jest to zadanie stosunkowo łatwe, wymagające jedynie przyswojenia sobie kilku podstawowych zasad postępowania.

Pierwsza z nich brzmi: Sporządź kopie modyfikowanych plików. W razie popełnienia błędu, nie stracisz kilkunastu (kilkudziesięciu) godzin gry.

Odnalezienie konkretnego pliku nie powinno być trudne. Przeważnie znajdują się one w katalogu SAVE, GAMES, itp. lub zawierają w nazwie lub rozszerzeniu słowo SAVE lub jego fragment. Niektóre gry umożliwiają nadanie Save'om dowolnej nazwy, a wtedy ich odnalezienie na pewno nie sprawi kłopotu. Kurs modyfikacji będzie zawierał przykładowe zmiany Save'a z Might and Magic 6. Do wprowadzania zmian używałem programu Disk Editor z pakietu Norton Utilities.

Pliki z danymi przechowywane są w katalogu SAVES i noszą nazwę SAVExxxx.MM6, gdzie xxxx to numer Save'a. Zapisujemy na kartce wartości, które chcemy zmienić. W moim przypadku chodziło o liczbę sztuk złota (9689d) i zwiększenie zapasu żywności (33d dni). Chcemy zmodyfikować drugiego Save'a, więc otwieramy plik SAVE0001.MM6 (ponieważ pliki numerowane są od 0). Przy użyciu wbudowanego w program kalkulatora przeliczamy zapisane liczby na system szesnastkowy. Otrzymujemy odpowiednio 25D9h oraz 21h (h oznacza, że liczba zapisana jest w systemie szesnastkowym, d – dziesiętnym). Poszukiwania wartości 21h mijają się z celem, gdyż wystąpi ona w pliku co najmniej kilkadziesiąt razy. I tu wkracza druga zasada. Jeśli nie wiemy w której, mniej więcej, części pliku powinna pojawić się szukana wartość, to wartości poniżej 255d (czyli FFh) nie szukamy, chy-



ba że jesteśmy bardzo zdesperowani. Szukamy więc wartości 25D9h. Pamiętając o trzeciej zasadzie mówiącej, że liczby szesnastkowe są zapisywane przez komputer w odwrotnej kolejności, ale za to po dwa znaki, szukamy ciągu D9 25 (jeśli szukalibyśmy liczby 1234567890h, to należałoby szukać ciągu 90 78 56 34 12). W moim przypadku pojawia się on w pliku trzykrotnie. Jednak dwa z tych ciągów nie wyglądają na poszukiwaną wartość, gdyż dwa kolejne bajty następujące po tych ciągach są różne od zera. Dlaczego powinny być równe zero? Mówi o tym zasada numer cztery. Otóż komputer zapisuje liczby korzystając z jednego, dwóch, czterech lub ośmiu, itd. bajtów. Dwa bajty mogą maksymalnie przyjąć wartość FFFFh, czyli 65535d, a na pewno można mieć więcej sztuk złota. Liczba sztuk złota zapisana jest więc na, co najmniej, czterech bajtach. Czyli tak naprawdę należało szukać ciągu D9 25 00 00. Na wszelki wypadek szukamy w sąsiednich bajtach wartości 21h (zapas żywności) i odnosimy sukces!

Ostatnia zasada mówi, żeby nigdy nie wpisywać wartości maksymalnych. W naszym przypadku byłoby to FFFF FFFFh. Bezpieczną wartością jest zatem 00FF FFFFh. Czyli zamiast ciągu D9 25 00 00 wpisujemy FF FF FF 00 (gdyż odwracamy kolejność) oraz zamiast 21 00 00 00 również wpisujemy FF FF FF 00. Po wczytaniu gry mamy 16 777 215 sztuk złota i zapas żywności na tyle samo dni. Tak duże liczby nie mieszczą się w przeznaczonych dla nich okienkach, ale poza względami estetycznymi nie ma to żadnego znaczenia.

Z CYKLU: POLSKIE GRY

TETRIS PL



TO NIE GRA, TO RZECZYWISTOŚĆ

Trzech podróżników wędrowało traktem w kierunku Tagary. Pierwszy z nich, pomimo swego metr dziesięć wzrostu, odziany był w pełną zbroję płytową i jedynie owłosione stopy pozostawały bose. Z plecaka wystawał mu kolec kopii rycerskiej, a u boku wisiał ciągnący się po ziemi miecz dwuręczny. Drugi podróżnik, wysoki, potężnie zbudowany osiłek, odziany w skóry z bliżej niezidentyfikowanych stworów niósł na plecach potężny worek. Za pasem zatknięte miał około trzydzieści sztyletów i dwa typowe miecze, z których jeden pokryty był błyszczącymi złoto napisami. Ostatni, dokładnie opatulony w czarną szatę wędrowiec, posiadał jedynie to co trzymał w rękach czyli: wielką księgę, przybory do pisania, trzy sztylety, wielki szmaragd, niewielką zniszczoną książeczkę, kilkanaście pergaminów, cztery buteleczki i rycerską tarczę.

Wędrowcy musieli podróżować zaledwie kilkanaście godzin bez odpoczynku, gdyż ich krok nadal był sprężysty i stale przyglądali się dokładnie każdej mijanej kępce drzew lub krzaków, w której ktokolwiek mógłby się ukryć.

– No, to dokąd idziemy?

– Do Tagary.

– Do Tagary? A po co? Przecie tam już nas znają.

– Głupiś! Znają nas jedynie w trzech dzielnicach, a my podziałamy w pozostałych dwóch.

– Faktycznie, masz rację!– odparł usatysfakcjonowany tym wyjaśnieniem barbarzyńcy czarnoksiężnik.

W tej właśnie chwili hobbit poprzez szpary w swym hełmie rycerskim dostrzegł w pobliskiej kępie krzaków podejrzany ruch. Poinformowawszy o tym towarzyszy zrzucił plecak i z wydobytej procy ostrzelał podejrzane chaszcze. Natychmiast wygramoliło się z nich dwudziestu orków, którzy wydawszy okrzyk bojowy: "Pieniądze, albo życie!" ruszyli w kierunku biednych podróżników. Czarnoksiężnik wyciągnął rękę i wyszeptał:

– "Nareszcie! Już myślałem, że się zanudzę."

Formuła ta spowodowała, że z jego ręki pomknęła czarna błyskawica, która rozerwała dwóch przeciwników. Olbrzymi barbarzyńca zachował się bardzo przytomnie wypuszczając serię sztyletów. Jeden z biegnących orków padł, a piętnastu następnych potknęło się o niego. W tej sytuacji hobbitowi nie pozostało nic innego jak chwycić kopię i zaszarżować na nieprzyjaciół. Dopadł ich nim zdążyli się podnieść i dobił trzech z tych, którzy się potknęli i nie nadziali na własne miecze. Zorientowawszy się, iż przewaga liczebna jest po stronie drużyny barbarzyńca wyciągnął magiczny miecz.

– Zostaw ich mnie, kurduplu!– krzyknął w kierunku hobbita.

Czarnoksiężnik natomiast doskoczył do najbliżej leżącego orka i rozpoczął przeszukiwanie jego kieszeni i toreb. Hobbit sparował ciężką kopią szable orków, co barbarzyńca wykorzystał i ciął jednego z orków przez twarz, a drugiego udusił gołymi rękami. Wydając przedśmiertny okrzyk ork bez twarzy zdołał jeszcze dźgnąć barbarzyńcę, po czym padł na wznak. Hobbit doskoczył do niego i rozpoczął krwawą sieczkę. Tymczasem ranny barbarzyńca z rozżaleniem przyglądał się swojemu mieczowi.

– Phi! Co to za magiczny miecz, skoro ten durny ork zdołał mnie jeszcze zranić? Przecież tyle za niego zapłaciłem. Zabiję czarodzieja, który mi go zrobił!

– Oni byli moi! Dlaczego ich zabiłeś?! – krzyknął zdyszany hobbit, który nadal wbijał swą kopię w bezwładne ciało orka.

– Co to twoi?! Kupiłeś ich, czy co?!

– Po co niszczysz mu zbroję? – spytał czarnoksiężnik, który zdążył już obrobić wszystkich pozostałych przeciwników, zdobywszy dzięki temu dziewiętnaście ciężkich kolczug i tyleż długich mieczy.

– Bo to leży w mej naturze, durniu! A co do łupów, to proponuję równy podział: ja kolczugi, wy miecze. Co wy na to?

– A guzik, to ja je znalazłem! – oburzonemu czarnoksiężnikowi aż kaptur opadł na plecy, odsłaniając rycerski hełm.

– Przecież ty nie możesz nosić hełmu. – zauważył barbarzyńca.

– A! I tarcz, i zbroi też nie! – dorzucił hobbit.

Wściekły czarnoksiężnik odrzucił opancerzenie.

– Tak?! To jeszcze zobaczycie!

Na niebie coś się poruszyło i w tej samej chwili z krzaków wyskoczyło kolejnych trzydziestu orków. Hobbit i barbarzyńca wyciągnęli trzymaną w rękach broń i pobiegli na przeciwników. Tymczasem czarnoksiężnik złośliwie się uśmiechając postał chwilę z założonymi rękami, a potem z wyraźną satysfakcją wyszeptał:

– Jakim cudem mały hobbit nosi wielką zbroję płytową i walczy ciężką kopią?

Na niebie znów coś się poruszyło, a hobbitowi, który właśnie doskakiwał do kolejnego przeciwnika kopia wypadła z ręki. Biedny mały hobbit został uwięziony w zbroi, której nawet nie mógł podnieść.



– Ratunku! Niech ktoś mnie wyciągnie! – rozległ się piskliwy głosik ze środka metalowej twierdzy stojącej w centrum bitwy.

Czarnoksiężnik i barbarzyńca poczęli tarzać się ze śmiechu w trawie. Orkowie zobaczywszy to zdecydowali się na ucieczkę i nim podróżnicy skończyli się śmiać już nie mieli z kim walczyć.

Po wydobyciu hobbita ze zbroi pojawił się problem zabrania całego tego majdanu w dalszą drogę.

– Zaraz! Ja mam przecież konia bojowego! – wykrzyknął uradowany hobbit.

I rzeczywiście, w pobliskich krzakach spostrzegli konia hobbita. Niewiele myśląc przyjaciele załadowali na niego wszystkie łupy i ruszyli w dalszą drogę w poszukiwaniu przygód.

FINAL FANTASY VII SZKOŁA PRZETRWANIA

MATERIA

Magia w FFVII zostałą zastąpiona przez Materię. Materia to energia Mako, która przybrała fizyczną formę. Aby posługiwać się Materią należy wsadzić ją do broni jaką posługuje się nasza postać. W świecie FFVII istnieje pięć różnych rodzajów Materii. Różnią się kolorem i, oczywiście, funkcją:

Summon Materia ma kolor czerwony i służy do przyzywania wielkich potworów, które sieją niezłe spustoszenie w szeregach przeciwników. Znaleźć je wszystkie jest bardzo trudno, więc oto kilka wskazówek (w kolejności od najsłabszej do najlepszej):

CHOCO/MOG – dostaniesz w Chocobo Ranch niedaleko Midgaru. Pogadaj z Chocobosami w zagrodzie i po krótkim tańcu dostaniesz swą pierwszą Summon Materia

SHIVA – dostaniesz od Priscilli w Junon Town, po uratowaniu jej życia (nad brzegiem wody)

IFRIT – dostaniesz po pokonaniu bossa Jenova Arm na statku Shinry, płynącym na Costa Del Sol

RAMUH – jest w pomieszczeniu dżokejów na Gold Saucer, tuż przed wyścigiem Chocobosów, przed twoją ucieczką z Corel Prison

TITAN – dostaniesz w Gongaga w miejscu gdzie jest Old Mako Reactor

PHOENIX – po pokonaniu ostatecznej fali przeciwników w Fort Condor (dopiero wtedy gdy wykluje się jajo)

ODIN – znajdziesz w sejfie w posiadłości Shinry w Nibelheim po pokonaniu bossa

LEVIATHAN – dostaniesz po pokonaniu Godo (ojca Yuffie) na piątym piętrze Świątyni w Wutai (musisz mieć jednak Yuffie w twojej ekipie)

BAHAMUT – znajdziesz w Temple of the Ancients po pokonaniu bossa – Czerwonego Smoka

KJATA – w Sleeping Forest tuż za Bone Village. Aby zgarnąć tę Materię musisz dostrzec poruszający się czerwony punkcik po bokach ekranu (wędruje sobie pomiędzy drzewami, musisz wyczuć moment i złapać go szybko)

ALEXANDER – po jeździe na snowboardzie. Najpierw musisz dotknąć gorącego źródła w Great Glacier i znaleźć kobietę w jaskini w północno – wschodniej części Glaciera

NEO BAHAMUT – znajdziesz w Whirlwind Maze

HADES – znajdziesz płynąc łodzią podwodną w zatopionym samolocie Shinry, po pokonaniu Reno i Rudo

TYPOON – w głębi Ancient Forest na drzewie, na wysepce niedaleko Cosmo Canyon

BAHAMUT ZERO – pójdź do pracowni Bugenhagena w Cosmo Canyon i użyj obu BEHEMOTÓW z HUGE MATERIA i dostaniesz ostatecznego BEHEMOTA

KNIGHTS OF THE ROUND – najpotężniejsza w grze! Mając złotego Chocobo (i tylko takiego) musisz dostać się do krateru na górze z prawej strony oceanu (na wyspie, która nie jest zaznaczona na mapie)

Specjalna: MASTER SUMMON MATERIA – musisz mieć wszystkie inne Summon Materie i w dodatku wszystkie muszą być doładowane na maxa (poziom Master). Wtedy udaj się do domu Bugenhagena, gdzie jest Huge Materia i...

Command Materia – kolor żółty. Są to materie dające ci możliwość uczenia się innych umiejętności, podpatrywania stanu zdrowia przeciwnika, kradnięcia przedmiotów, morfowania przeciwnika itp. Zwykle są to umiejętności nie zadające bezpośrednich obrażeń. W sumie można ich znaleźć w grze 13 oraz jedną specjalną.

Magic Materia – kolor zielony. Jest to materia odpowiedzialna za ataki magiczne. Ma charakter zdecydowanie ofensywny – wyposaża ona naszą postać w magię ziemi, ognia, lodu, wody, błyskawic i inne. Są też jednak Materie dające naszej postaci umiejętności defensywne – leczenie, regenerację, transformację itp. Wreszcie dzięki tej materii nasza postać może zostać wyposażona w czary umożliwiające jej ucieczkę, ukrycie itp. W sumie jest ich 21 oraz jedna Specjalna.

Independent Materia – kolor fioletowy. Zwiększa nasze atrybuty – ilość punktów magii, życia, szczęścia, umożliwia też większy zasięg broni, zasłanianie przyjaciół (bardzo heroiczne – branie na siebie ich razów!) czy zwabianie Chocobosów. W sumie jest ich 16.

Support Materia – kolor niebieski. Materia wspierająca – działa z Materią, z którą jest połączona. Materie łączymy poprzez wsadzanie ich do połączonych miejsc w broni lub na zbroi. Materia wspierająca działa jeżeli jest z czymś połączona – najlepiej z Magic Materia. Jej efektem jest np. rozszerzenie działania danego czaru na wszystkie postacie (ataki magiczne danej postaci trafiają wtedy wszystkich przeciwników, a nie tylko jednego), zwiększenie mocy danego czaru i obdarzenie atrybutami danej Magii broni albo zbroi. Wyjaśnię to na przykładzie – jeżeli w naszej zbroi umieścimy Magic Materia Fire, a w połączonym z nią slocie umieścimy Support Materia Elemental, to nasza zbroja stanie się ognista i będzie redukowała ataki oparte na ogniu. Jeżeli to samo zrobimy z bronią, to z kolei broń będzie zadawała więcej obrażeń przeciwnikowi wrażliwemu na ataki ognia. W sumie 13.

Wszystkie Materie mają swoje własne punkty doświadczenia. Im dłużej posługujesz się daną Materią, tym lepsze będą efekty jej wykorzystywania – może to oznaczać lepsze ataki (w przypadku Magic Materia), możliwość częstszego ich wykorzystywania w czasie jednej walki (Summon Materia) czy po prostu zwiększoną efektywność. Szybkość wzrostu danej Materii zależy od tego w jakiej broni/zbroi ją umieściliśmy (rubryka GROWTH w danych o broni/zbroi) oraz od częstotliwości jej używania. Kiedy w jakiejś Materii dojdziemy do stopnia MASTER, rozmnaża się ona – i mamy dalej jedną Materię o stanie MASTER i drugą – zupełnie niedoświadczoną, ale za to darmową.

MATERIA	CZARY	MIEJSCE
Fire	Fire, Fire2, Fire3	Wallmarket, Costa Del Sol, Midel, Fort Condor etc.
Ice	Ice, Ice2, Ice3	Wallmarket, Costa Del Sol, Midel, Fort Condor etc.
Lightning	Bolt, Bolt2, Bolt3	Wallmarket, Costa Del Sol, Midel, Fort Condor etc.
Earth	Quake, Quake2, Quake3	Costa Del Sol, Kalm
Poison	Bio, Bio2, Bio3	Costa Del Sol, Kalm. Shinra 68 piętro
Gravity	Demi, Demi2, Demi3	Cosmo Canyon po pokonaniu Gi
Restore	Cure, Cure2, Regen, Cure3	Midgar 5 teren, Wallmarket, Midel, Fort Condor
Heal	Poisona, Esuna, Resist	Gongaga, Kalm, Junon
Revive	Raise, Araise	Junon, Gongaga, Costa Del Sol
Seal	Sleepel, Silence	Junon, Costa Del Sol
Mystify	Confu, Berserk	Gongaga, Cosmo Canyon
Transform	Mini, Toad	Cosmo Canyon, Gongaga, Midel
Time	Haste, Slow, Stop	Rocket Town, Gongaga
Barrier	Barrier, MBarrier, Reflect, Wall	Rocket Town
Destruct	DeBarrier, DeSpell, Death	Fort Condor, Midel, posiadłość Shinra
Exit	Escape, Remove	Rocket Town
Comet	Comet, Comet2	Forgotten Capital
Contain	Freeze, Break, Tornado, Flare	Midel (nakarm i podrap za uchem Chocobosa)
Full Cure	Full Cure	Cosmo Canyon Item Shop – z tyłu
Shield	Shield	Northern Crater, na dole w drugiej części
Ultima	Ultima	W North Corel podczas zabawy z pociągiem

MATERIA	EFEKT	MIEJSCE
Steal	Umożliwia kradzież przypadkowego przedmiotu	Kalm, Scieki pod Miagar
Sense	Umożliwia podejrzenie statystyki przeciwnika	Kalm, Junon, Midgar
Throw	Pozwala rzucać przedmiotami	Rocket Town, Fort Condor, Yuffie od razu ją ma
Morph	Zmienia pokonanych w przedmioty	Temple of the Ancients
Deathblow	Pozwala zaatakować przy użyciu broni ze zwiększoną skutecznością	Rocket Town, Fort Condor, Gongaga) dżungla
Manipulate	Pozwala postaci przejmować kontrolę nad wrogiem	Rocket Town, Fort Condor. Calt Sith – od razu ją ma
Mime	Pozwala skopiować atak innej postaci z twojej drużyny tej osobie, która jest w nią wyposażona	Dolna jaskina z prawej strony w Wutai – niezbędny Górski (albo lepszy) Chocobos
Double Cut	Dwukrotny atak jednej postaci przy użyciu standardowej broni	Zatopiony samolot (tylko łodzią podwodną)
Enemy Skill	Pozwala użyć się specjalnych ataków przeciwnika. Niezbędne jest aby postać przeżyła atak, jeżeli chce się go nauczyć	Shinra 67 piętro, Junon, rozmowa z górskim Chocobosem w małym domku w górach
Slash All	Pozwala zaatakować wszystkich przy użyciu standardowej broni	Ancient Forest
W-Magic	Pozwala użyć Magic Materii dwukrotnie podczas jednej rundy	Northern Crater
W-Summon	Pozwala użyć Summon Materii dwukrotnie w czasie jednej rundy	Gold Saucer Battle Square za 64000 BP
W-Item	Pozwala użyć przedmiotów z kieszeni dwukrotnie w czasie jednej rundy	Sektor 8 podziemia pod Midgar (po Armageddonie)

MATERIA	EFEKT	MIEJSCE
Enemy Lure	Zwiększa szansę na napotkanie przeciwnika	Gold Saucer Battle Square albo nagrody "S" lub "A" w wyścigach chocobosów
Enemy Away	Zmniejsza szansę na napotkanie przeciwnika	Jak wyżej
Hp up	Zwiększa punkty życia twojej postaci	Cosmo Canyon, Midel
Mp Up	Zwiększa punkty magii twojej postaci	Cosmo Canyon, Midel
Speed Plus	Zwiększa prędkość postaci	Gold Saucer Battle Square za 4000 BP
Magic Plus	Zwiększa umiejętności magiczne postaci	Icicle Cave
Hp-Mp Reverse	Zmienia liczbę twoich punktów życia na liczbę punktów magii	Jaskinia na północny zachód od Corel (Górski i Rzeczny Chocobos niezbędny)
Counter Attack	Postać, która zostanie zaatakowana, atakuje przeciwnika bez straty ruchu	Góry Nibelheim, nagroda w wyścigach Choco. "S" lub "A"
Chocobo Lure	Przyciąga Chocobosy	Farma Chocobosów – można ją kupić od Chocobo Billa
Cover	Powoduje, że postać wyposażona w tę Materię zasłania własnym ciałem słabszych kumpli podczas walki	Wallmarket, ogród Aeris w Midgar
Luck Plus	Zwiększa szczęście postaci	Temple of the Ancients
Pre-Emptive	Przyspiesza atak danej postaci	Gold Saucer Battle Square za 1000 BP
Exp Up	Zwiększa liczbę punktów doświadczenia	Gold Saucer GP za 2000 GP
Gil Up	Zwiększa liczbę kasy jaką bohater dostaje po wygranej walce	Gold Saucer GP za 1000 GP
Long Range	Pozwala postaciom stojącym w tylnym rzędzie atakować za tyle samo punktów, co tym z przodu	Mithryl Mine – na górze z prawej strony
Mega All	Powoduje, że wszystkie czynności postaci działają na wszystkich. Tę Materię można podnieść tylko wciskając "kółko", kiedy Cloud na nią skacze	Jaskinia w drodze na spotkanie z Sephirothem

MATERIA	EFEKT	MIEJSCE
All	Materia, do której jest przyłączona działa na wszystkie postacie	Shinra 63 piętro kupon "C," Fort Condor, Góra Nibel i Wielki Lodowiec
Elemental	Dodaje atrybut danej Materii do broni albo zbroi	Shinra, 62 piętro, Corel
Hp Absorb	Powoduje, że punkty życia zabrane przeciwnikowi przy użyciu Materii przyłączonej dodawane są naszej postaci	Wutai (po queście Yuffie)
Mp Absorb	Powoduje, że punkty magii odebrane przeciwnikowi przy użyciu przyłączonej Materii dodawane są naszej postaci	Wutai (po queście Yuffie)
Mp Turbo	Zwiększa siłę dołączonej Materii	Temple of the Ancients
Magic Counter	Automatycznie atakuje przeciwnika, który zaatakował naszą postać przy użyciu dołączonej Magic lub Summon Materii	Wyścigi Chocobosów, Northern Crater
Counter	Automatycznie atakuje przeciwnika, który zaatakował naszą postać przy użyciu dołączonej Command Material	Northern Crater – na dole
Quadra Magic	Powoduje, że dołączona Magic lub Summon Materia jest użyta cztery razy w ciągu jednej rundy (za cenę jednego czaru)	Mała wysepka w dolnym prawym rogu mapy, dostać się można tylko przy użyciu Wodnego (albo lepszego) Chocobosa Wutai (na górze)
Steal as Well	Pozwala postaci kraść przypadkowy przedmiot w czasie używania dołączonej Materii	
Added Cut	Dodatkowy cios zaraz po użyciu dołączonej Materii	Great Glacier, górna część prawej strony wzniesienia
Added Effect	Broń przyjmuje efekty dołączonych czarów (Seal, Time, Poison, etc)	Cosmo Canyon (jaskina Gi)
Final Attack	Pozwala na użycie dołączonej Materii w ostatniej chwili przed śmiercią (nawet jeżeli to nie jest jej kolej)	Nagroda w Special Battle na Battle Square (Cloud musi znać Omnislash i mieć W-Summon)
Sneak Attack	Umożliwia czasem pierwszy atak przy pomocy dołączonej Materii	Wyścigi Chocobosów

Zamierzacie właśnie udać się na ostateczne spotkanie z białowłosym, kiedy... Hej! Jak go rozwalicie to skończy się gra i kto wtedy rozwali oba Weapony? Nikt. W sumie nie trzeba tego robić, ale pomyślcie tylko – ilu nieszczęsnych FinalFantasy'owych chłopków ma zginąć z ich podłych łap? Bardzo ładnie, że się poczuwacie (wiem, że denerwujące jest czytanie tekstu

w którym autor zakłada, że wszyscy się z nim zgadzają, ale trudno). A więc jak rozwalić Weapony. Pierwsza rzecz w konflikcie z tymi wielkimi świniakami to dobre Materie. Wiadomo. Jednak nie chodzi tutaj tylko o to, żeby mieć po jednej sztuce np. KNIGHTS OF THE ROUND, którą można rzucić tylko raz w walce. O, to byłoby zbyt łatwe. Podchodząc do starć z Weaponami trzeba sobie te Materie namaxować. Pierwszą rzeczą potrzebną do szybkiego ładowania Materii jest odpowiednia broń. Najlepsze są Apocalypse (Ancient Forest) Clouda I Scimitar (Podwodny Reaktor) Cida. Tylko w nich Materie rosną z trzykrotną prędkością. Teraz należy dorwać przeciwnika, którego pokonanie daje najwięcej punktów doświadczenia. I to takiego, który występuje hurtowo. W sumie najlepszy do tych celów jest chyba Magic Pot w Northern Crater (fioletowy koleś w żółtym garnku, który co jakiś czas karze ci rzucić Elixir). Gość jest warty 16000 PD, ale niestety, aby go uruchomić (tzn. żeby zaczął zbierać baty) musi dostać ten swój przeklęty Elixir – musisz mu go rzucić. Potem w zasadzie jeden cios – i twoje punkty doświadczenia (oraz doświadczenie Materii w broni) idą w górę. MP najczęściej pojawia się w miejcu, w którym Cloud musi przepłynąć pod wodą, aby przedostać się na drugą stronę. Jest jednak problem. Po jakimś czasie Elixiry się kończą. A skąd je zdobyć? Na szczęście w tym samym pomieszczeniu można natrafić na małego konika skaczącego wokół błazna (Gighee i Christopher) oraz małego pingwinowatego gostka z nożem (Tonberry). To oni będą źródłem twoich Elixirów. Najlepiej, żebyś miał w tym momencie namaxowaną Materię Steal oraz Hypnocrown (jaskinia po drodze do Icicle). Wtedy bez większych problemów powinieneś móc kraść Elixiry i Gighee, i Tonberry'emu. Aby nie mieć kłopotów z Tonberrym, zaraz po kradzieży przywalaj mu KNIGHTS OF THE ROUND. Magia zużywa się szybko, ale w tej samej lokacji pojawiają się też grupy trzech małych, czerwonych, skaczących kulek (Movers) którym można skraść Turbo Ether. Wszystkich maniaków przeładowywania swoich postaci Materią przestrzegam jednak – wraz z dodawaniem naszej postaci nowych Materii rośnie co prawda jej siła magiczna, ale za to zmniejsza się ilość punktów życia. A w konfrontacji z przeciwnikiem zadającym obrażenia 9999 HP nawet największa magia nie pomoże... Tzn., oczywiście, że pomoże, bo wystarczy mieć COUNTER SUMMON MATERIA, REFLECT i to przeciwnik się w sumie zmarszczy, ale rozumiecie o co mi chodzi...

LIMIT BREAKS

Mało jest gier, w których z obrywania sporych cięgów ma się jakikolwiek pożytek. Zwykle seria ciosów na klatę przyjmowana jest przez naszego bohatera mężnie, ale przy okazji dosyć boleśnie odczuwamy spadek ilości punktów życia. Tak samo sytuacja ma się i w przypadku FFVII, jednak wtedy rośnie też wskaźnik LIMIT BREAKS. Jest to punkt krytyczny; jeżeli jakaś postać za dużo dostaje, to wreszcie się wścieka (LIMIT BREAK zaczyna świecić) i możemy wtedy wykonać specjalny cios. Każda z postaci (oprócz Vincenta i Cait Sitha) ma po sześć standardowych LIMIT BREAKS oraz jeden specjalny. LIMIT BREAKS są podzielone na cztery poziomy. Na każdym z nich nasza postać ma do dyspozycji po dwa specjalne ataki a na czwartym – jeden. Wskaźnik LIMIT BREAK jest przenoszony do kolejnych walk. Czyli na przykład, jeżeli nasza postać zbierze solidne cięgi w jednej walce i wskaźnik urośnie do 3/4, to znaczy, że w kolejnej walce nasza postać będzie musiała dostać już tylko te pozostałe 1/4, żeby użyć specjalnego ataku. Na początku gry każda postać zaczyna z pierwszym, podstawowym LIMIT BRAEAKIEM. W miarę jego wykorzystywania pojawiają się następne. Należy jednak dbać o ich równomierny rozwój – najpierw oba na pierwszym poziomie, potem na drugim i na końcu trzecim. Zawsze kiedy pojawia się nowy LIMIT BREAK na następnym poziomie (nie na tym samym) mamy możliwość (w menu postaci) ustawienia poziomu LIMIT BREAKA. Odbywa się to jednak kosztem wyzerowania licznika dotychczasowego wskaźnika. Jest to jednak z reguły opłacalne – każdy LIMIT BREAK z kolejnego poziomu jest coraz potężniejszy (ale trzeba więcej razy dostać, żeby zapełnił się wskaźnik) Ciekawa sprawa jest z czwartym LIMIT BREAKIEM. O ile poprzednich nasze postacie uczą się same, o tyle ten czwarty jest tak trudny, że

nie sposób, żeby nasi bohaterowie sami go sobie przyswoili. W tym celu potrzebują podręczników (LIMIT BREAK MANUAL), do których nie jest łatwo dotrzeć. Nauka LIMIT BREAKÓW jest wbrew pozorom bardzo prosta. Pierwszy LIMIT na pierwszym poziomie mamy od samego początku. OK. Ale co teraz zrobić, żeby zdobyć kolejnego? Otóż, co mógłby podpowiedzieć wam instynkt – należy wykorzystać w walce z przeciwnikiem ten pierwszy LIMIT określoną ilość razy. Nie podam wam jaką, bo to odebrałoby cała satysfakcję. W porządku. Wykorzystaliście, dostaliście drugiego LIMITA na pierwszym poziomie. Aby dostać pierwszy LIMIT na drugim poziomie, należy zabić określoną ilość przeciwników. W dowolny sposób. Może to być przy pomocy magii, Materii, broni, LIMIT BREAK, wszystko jedno. Istotne jest tylko, żeby ostateczny cios (ten który zabija wroga) zadała postać, która chce zdobyć nowego LIMITA. Najłatwiej jest to robić wyposażając daną postać w Slash-All Materia, polecieć do małego lasku z małymi muchomorkami i rozwalać je. Są bardzo słabe. Kilka powtórzeń i po krzyku. I tak w kółko. Używać pierwszego LIMITA, dostawać drugiego, zabijać potwory, dostawać pierwszego na następnym poziomie. Aha. Kłopoty zaczynają się na trzecim poziomie. Najłatwiej chyba jest użyć LIMITA w Zatopionym Samolocie Gelnika. Należy wyposażyć postać, która ma zdobyć LIMITA w Cover Materia (najlepiej namaxowaną), kilka HP Up (żeby miała 9999 HP) i walczyć w samolocie. Potwory są tam naprawdę ostre i zadają duże obrażenia, tak więc LIMIT METER ładuje się szybko. Wystarczy wtedy co jakiś czas używać czarów regenerujących albo napojów i ... tyle. Aha, jeden z LIMIT BREAKÓW – Aeris – powoduje, że wszyscy ładują się na maxa. To też pomaga. Na koniec rada – jeżeli nawet skończycie już grę nie mając wszystkich LIMIT BRAEKÓW, to załadujcie jakiegoś starego save'a (najlepiej koniec pierwszej – drugiej płyty) i zdobywać je wszystkie. Są tak chłodne, że wstyd ich wszystkich nie zobaczyć!

POSTACIE

W zasadzie nasze pupilki nie różnią się zbytnio między sobą. Wraz ze wzrostem doświadczenia wszyscy stają się naprawdę nieźli, ale wiadomo, że to Clouda trzeba pieścić najbardziej. Jest on bowiem postacią, która przez prawie cały czas towarzyszy nam w rozgrywce. Należy jednak pamiętać o stopniowym rozwijaniu wszystkich innych postaci. Jeżeli pieści się tylko swoich trzech ulubieńców, to można się mocno zdziwić, kiedy w ostatniej walce przyjdzie użyć (jest to niemalże niezbędne) wszystkich postaci ...Starajcie się maksymalnie rozwinąć swoich ludzi – na końcu wydarzenia nabierają już takiego tempa, że można się nie wyrobić. No dobrze, można, ale jest trudno. Jedynie Cait Sith i Aeris nie wymagają zbyt dużej uwagi.

HODOWLA CHOCOBOSÓW

Przychodzi taki moment w czasie grania w FFVII, że nabiera się ochoty na dorwanie najlepszych z dostępnych Materii. Sposób dotarcia do nich nie zawsze jest łatwy. A już na pewno dotarcie do KNIGHTS OF THE ROUND SUMMON MATERIA nie jest sprawą prostą. Nie da się tam bowiem dotrzeć inaczej niż na Złotym Chocobosie. A jak takiego zdobyć? No cóż, są przynajmniej dwie drogi. Oto prostsza z nich. Chocobosy można hodować dopiero po tym jak Cloud przyłączy się ponownie do grupy. W Chocobo Ranch porozmawiaj z Billem i wynajmij 6 stajni. Teraz poleć na północny kontynent i odnajdź domek Chocobo Sage'a (z małym poletkiem trawy obok). Porozmawiaj z nim (odwiedzaj go co jakąś godzinę czasu gry – będzie miał nowe informacje, a kiedy tylko usłyszysz coś ciekawego wracaj na Chocobo Ranch i mów to wszystko Chole). Od Chocobo sage'a kup jak najwięcej Sylkis Greens i Reagan Greens (przynajmniej po 20, ale lepiej gdzieś tak koło 30). Potem poleć w sam dolny lewy róg tego kontynentu – natrafisz na mały cypelek zieleni. Wyląduj na nim i chodź w kółko, aż napotkasz czerwonego, dwunożnego smokopodobnego stwora. W czasie walki ukradnij mu Carob Nut. W sumie musisz ich zdobyć trzy. Teraz poleć w prawy górny róg mapy – napotkasz tam dwie podłużne wy-

spy. Wyląduj na tej małej na południu i pochodź po lesie, aż natrafisz na gobliny. W czasie walki musisz ukraść im Zeio Nut. Teraz wracaj nad Icicle Village I posadź w jej pobliżu Highwinda. Stamtąd przejdź kawałek, aż natrafisz na ślady Chocobosów. Uzbrojony w CHOCOBO LURE MATERIA pochodź w kółko i złap w sumie cztery Chocobosy (po złapaniu każdego od razu wypuszczaj do stajni). Wracaj na Chocobo Ranch i przemieść Chocobosy z zagrody do stajni. Zostaw sobie tylko bardzo dobrze wyglądające sztuki. Jeżeli okaże się, że wszystkie są słabe, to wracaj w góry i powtarzaj operację aż będziesz miał świetne Chocobosy. Teraz udaj się na północny wschód od Rocket Town i też schwytaj cztery Chocobosy (powtórz całą czynność z odsiewem słabych sztuk). W sumie chodzi o to, abyś miał po jednym Chocobosie z obu tych terenów i żeby obydwa były różnej płci. Wybrane dwa okazy nakarm Sylkis i Reagan Greens (po kilka) i leć do Gold Saucer. Zapisz się na Chocobo Races i doprowadź oba wybrane Chocobosy do klasy A (albo jeszcze lepiej – S). Aby przejść do wyższej klasy musisz wygrać trzy wyścigi w poprzedniej. Jeżeli okaże się, że w danej klasie twój Chocobos jest za słaby, to wróć na Chocobo Ranch i podkarm go jeszcze Sylkis i Reagan Greens. W tym momencie dobrze jest zasave'ować grę przed następną czynnością. Po dostaniu się obu zwierzaków do klasy A albo S wracaj na Chocobo Ranch i użyj opcję Mating Chocobos. Wybierz oba egzemplarze i podaj im Carob Nut. Teraz jeżeli będziesz miał szczęście, to wykluje się niebieski albo zielony Chocobos. Jeżeli nie, załaduj starego save'a. Niebieskiego albo zielonego podkarm Sylkis i Reagan Greens. Ruszaj na wyścigi. Znowu musisz dojść do A lub S. Po powrocie na ranczo znowu połącz Chocobosy (czasami musisz dać im około pół do półtorej godziny czasu gry odpoczynku) – tym razem Chocobos musi być przeciwnej płci i koloru niż ten którego właśnie otrzymałeś. Musisz mieć zielonego Chocobosa jednej płci i niebieskiego drugiej. Oczywiście oba musisz doprowadzić do klasy A albo S. Teraz połącz niebieskiego z zielonym i daj im Carob Nuta. Musisz dostać Black Chocobo. Jeżeli nie, to zresetuj grę (zawsze zachowuj stan przed rozmnażaniem swojego potomstwa) i spróbuj jeszcze raz. Black Chocobo musi być odmiennej płci niż twój Yellow Chocobo, którego schwytałeś w śniegowym terenie. Oczywiście musisz doprowadzić Black Chocobo do klasy A lub S. A potem połączyć go z Yellow Chocobo z gór i dać im Zeio Nut. Musisz dostać Gold Chocobo, którym dotrzesz wszędzie. Drugi sposób otrzymania Chocobosów zakłada zabicie dwóch Weaponów – Ruby (czerwona macka na pustyni) i Emerald (pod wodą). A zważywszy na ich HP (milion!!!) nie jest to łatwe.



PLANSZOWE GRY BITEWNE

Początków gier bitewnych należy szukać wśród gier strategicznych. Wydaje się bowiem, że logicznym posunięciem było zastąpienie w grach strategicznych żetonów metalowymi figurkami. Gra bitewna jest nie tylko wspaniałą zabawą, ale również hobby. Nierzadko figurki kupowane są tylko ze względu na wygląd i można spędzić godziny na ich malowaniu i ustawianiu. Większość gier bitewnych powstała w oparciu o istniejące gry fabularne, wykorzystano w nich opis świata oraz zamieszkujących go ras.

W niemal wszystkich systemach bitewnych biorące udział w rozgrywce modele są charakteryzowane zestawem różnego rodzaju współczynników, odzwierciedlających umiejętności danej jednostki. Mogą nimi być np.: ruch (jak szybko figurka może się poruszać), umiejętności strzeleckie, walka wręcz, umiejętności dowódcze (opisujące opanowanie żołnierza na polu bitwy), to czy ulegnie panice z powodu otaczających go okropności wojennych, żywotność (ile trzeba zadać ran, aby model ostatecznie zszedł z pola bitwy), inicjatywa (jak szybko model reaguje) oraz liczba ataków, którą model może przeprowadzić podczas walki wręcz. Poza tym każdy model posiada odpowiednią wartość punktową. Jednostki słabsze kosztują mniej punktów, a mocniejsze więcej. Z takich jednostek gracze tworzą armię o określonej liczbie punktów (oczywiście o takiej samej dla każdej z przeciwnych stron). Armie najczęściej składają się z oddziałów wraz z ich dowódcami, z jednostek wsparcia – maszyn bojowych, modeli posiadających specjalne zdolności, a czasami bohaterów specjalnych – modeli obdarzonych przeróżnymi umiejętnościami i najlepszym wyposażeniem. Rozgrywka prowadzona jest na specjalnie zrobionych makietach pól bitewnych (różnego rodzaju makiety budynków, ruin czy roślinności).

Zasady, opis jednostek, uzbrojenia, historia świata, ras oraz wiele innych przydatnych wiadomości zawarte są w podręczniku głównym oraz w dodatkach.Oczywiście najważniejszą częścią systemu są figurki – wykonane z różnych stopów metali bądź z tworzyw sztucznych. Można je upiększyć za pomocą narzędzi, kleju, farb, pędzelków, itp.

Poniżej opisanych jest kilka najlepiej znanych systemów bitewnych, które można kupić w Polsce, w jednym ze sklepów z grami fabularnymi i bitewnymi.

Najpopularniejszym i najlepiej znanym na świecie systemem bitewnym jest Warhammer, oparty na popularnej grze fabularnej pod tym samym tytułem. Jest to system najbardziej typowy, na podstawie którego powstało wiele innych. W tej chwili w sprzedaży znajduje się już czwarta edycja tego systemu.

Gracze mają do wyboru sporą liczbę armii: Bretonię, Imperium, Lizardmenów, Elfów Wysokich, Leśnych oraz Mrocznych, szczuroludzi – Skavenów, Orków i Goblinów, Krasnoludów Chaosu, Nieumarłych. Nowością są Najemnicy. Można z nich stworzyć odrębną armię, ale też istnieje możliwość dołączenia jednostek najemników do innych armii. Podstawową siłą biorącą udział w bitwach są oddziały, w skład których wchodzą wojownicy uzbrojeni w najprzeróżniejszy sposób. Wspomagają ich machiny bojowe, takie jak działa, katapulty oraz magowie mogący rzucać potężne czary.

Zabawę można zacząć od kupienia tzw. pudełka podstawowego (ok. 300 zł), w którym znajduje się kilkadziesiąt figurek plastikowych – armia Bretonii oraz Lizardmenów, podręcznik z zasadami oraz bogato ilustrowana książka, w której krótko opisano wszystkie rasy, poza tym kostki, makiety budynków, wzorniki. Do gry niezbędne są tzw. Army Books. Opisane są w nich jednostki poszczególnych ras, wraz z ich charakterystyką i wartością punk-

tową. Później można rozbudowywać swoją armię dokupując figurki. Pudełko z plastikowymi figurkami kosztuje ok. 30 zł, a metalowymi od 50 do 150 zł. Wszystko zależy od złożoności i wielkości modelu.

W realiach Warhammera akcja może rozgrywać się na morzu za pomocą kolejnego systemu bitewnego Man o' War, w którym gracze mają do dyspozycji floty składające się z różnego rodzaju okrętów.

Gracze mogą zapoznać się ze światem Warhammera także poprzez dwie inne gry wykorzystujące figurki. Pierwszą z nich jest Warhammer Quest – połączenie elementów gry fabularnej z systemem bitewnym – gracze eksplorują podziemia w poszukiwaniu zaginionych skarbów, artefaktów, walcząc z potworami, zdobywając doświadczenie i doskonaląc swoje umiejętności.

Drugą z nich jest Blood Bowl, czyli football na wesoło w realiach Warhammera. Gracze mają do dyspozycji kilkanaście drużyn będących przedstawicielami wszystkich ras zamieszkujących ten mroczny świat. W dodatku o nazwie Deathzone zamieszczono przepisy pozwalające na wykorzystywanie magów, przeprowadzanie nieczystych zagrań oraz przedstawiono szereg bohaterów specjalnych.

Odpowiednikiem Warhammera w przyszłości jest Warhammer 40 000. Wraz z odkrywaniem i kolonizowaniem nowych planet, ludzkość spotykała nowe rasy, nie zawsze ludziom przyjazne. Zaczynając od Orków – zielonoskórej rasy, brutalnych wojowników, poprzez Eldarów – rasę podobną do elfów, skrywającą wiele sekretów, a kończąc na Tyranidach, rasie krwiożerczych drapieżników, których jedynym celem jest wchłonięcie wszystkiego co żywe i opanowanie całej galaktyki. W obronie ludzkości, na czele której stoi Imperator, do walki z wrogiem stają Zakony Kosmicznych Marines – ulepszonych genetycznie ludzi oraz oddziały Gwardii Imperialnej, których żołnierze werbowani są ze wszystkich planet zamieszkiwanych przez ludzi.

Największe zagrożenie dla ludzkości stanowią siły Chaosu. Dawniej na czele każdego z Zakonów stali Primarchowie, osoby o nadludzkich umiejętnościach, genetycznie stworzeni przez samego Imperatora. Jeden z nich, Horus, nie oparł się mrocznym pokusom Chaosu i przeszedł na jego stronę, stanął na czele rebelii, która nieomal doprowadziła do zniszczenia całej ludzkości. W ostatecznym starciu, gdy siły zbuntowanego Primarcha stanęły u wrót imperialnego pałacu, Imperator zabił Horusa, niestety sam odniósł śmiertelne rany. W wyniku tego Imperator został na stałe umieszczony na Złotym Tronie, urządzeniu utrzymującym go przy życiu. Aby Zbawca Ludzkości mógł dalej żyć, codziennie musi oddać dla niego życie setka ludzi, obdarzonych psionicznymi umiejętnościami.

Po śmierci Horusa siły rebeliantów zostały szybko rozbite, niedobitki uciekły w region kosmosu zwany Okiem Terroru. To właśnie stamtąd połączone siły Kosmicznych Marines Chaosu oraz demonów nękają ludzkość.

Najnowsza edycja Warhammera 40 000 jest wydana w pudełku, zawierającym kilkadziesiąt znakomicie wykonanych figurek plastikowych, przedstawiających Kosmicznych Marines oraz nową rasę – Mrocznych Eldarów, całkowicie oddanych prowadzeniu wojny, znajdujących upodobanie w zadawaniu bólu i cierpienia, książka, a także elementy makiety, kostki i wzorniki (całość ok. 300 zł). Dodatkowo wydawane są tzw. Codexy (ok.80 zł), książki poświęcone każdej z ras.

Grami korzystającymi z uniwersum Warhammera 40 000, stanowiącymi doskonałe wprowadzenie do gry, są Gorkamorka i Necromunda. W pierwszym z nich bitwy są prowadzone pomiędzy gangami zamieszkującymi dolne poziomy ogromnej, wielopiętrowej metropolii, znajdującej się na planecie o nazwie Necromunda. Prowadzone przez bossa gangi składają się ze zwykłych członków, ale też bardziej uzdolnionych w posługiwaniu się ciężką bronią oraz młodocianych mających zamiar wstąpić w szeregi. Gracze mogą wybie-

rać spośród kilkunastu gangów, charakteryzujących się różnymi umiejętnościami, czy to brutalną siłą, czy też zdolnościami technicznymi. Wybrać można również gang złożony wyłącznie z kobiet. W obecnej wersji wszystkie zasady zostały zebrane w jednej książce (ok.100 zł), wydanej w twardej oprawie. Podstawowe gangi sprzedawane są w pudełkach (ok.60 zł), a dodatkowe figurki w blisterach (od 19 do 33 zł). Do samej rozgrywki warto byłoby przygotować odpowiednie pole bitwy – najlepiej do tego nadaje się wydany w pudełku zestaw o nazwie Industrial Zone (ok.100 zł).

Gorkamorka prowadzona jest natomiast na planecie, na której rozbił się statek kosmiczny Orków i to właśnie oni są głównymi bohaterami tej gry.

Epic – Warhammer 40 000

Epic jest grą, dzięki której można przeprowadzić starcia ogromnych armii (w Warhamerze 40 000 biorą udział armie liczące kilka tysięcy punktów, a w Epicu armie liczące kilkadziesiąt tysięcy punktów). W Epicu figurki są o wiele mniejsze i pola bitewne są w stanie pomieścić ogromne armie. Oprócz jednostek znanych z Warhammera 40 000, w Epicu opisany został szereg nowych jednostek, między innymi wielkie machiny bojowe nazywane Tytanami (potężne jednostki, mierzące kilkanaście metrów i ważące sporą liczbę ton). Gra ukazała się w formie pudełka (około 250 zł), w którym znajdują się dwie armie: Space Marines oraz Orków, trzy książki – przedstawiające zasady, jednostki, pola bitewne oraz scenariusze.

Space Fleet

Podobno w roku 1999 będzie nam dane ujrzeć kolejną grę rozgrywaną w przyszłości. Rozgrywka zostanie przeniesiona do gwiazd, a gracze obejmą dowodzenie nad flotami złożonymi z przeróżnego rodzaju statków kosmicznych.

Niektóre z wyżej opisanych gier mają swoje odpowiedniki w grach komputerowych. Gracze mogą poprowadzić swoje armie w Shadow of the Horned Rat oraz Dark Omen, rozgrywających się w świecie Warhammera, wyzwolić planetę spod panowania Orków w Final Liberation, grze stworzonej na podstawie Epic'a, zapobiec inwazji Chaosu w najnowszej produkcji – Chaos Gate (według zasad Warhammer 40k), w tej samej konwencji stworzone zostały dwie części (a raczej dwie edycje) doskonale znanej gry Space Hulk, gdzie gracze obejmują dowodzenie nad oddziałem Terminatorów w walce przeciwko krwiożerczym Genokradom.

Warzone i Chronopia

Warzone i Chronopia są systemami dość podobnymi do Warhammera 40 000 oraz Warhammera Battle. Wydane zostały również po polsku.

Chronopia jest systemem dark fantasy, a główną osią wydarzeń jest historia ludzi, zwanych tu Pierworodnymi. Kiedyś imperium ludzkie było najpotężniejsze ze wszystkich innych. Nie podobało się to innym rasom, które ostatecznie utworzyły Triadę, związek trzech ras: Elfów, Krasnoludów oraz Czarnokrwistych. Jedyny Król rządzący Pierworodnymi nie dostrzegał jednak zbliżającego się niebezpieczeństwa, pochłonięty był badaniami nad chronomancją – mistyczną nauką pozwalającą na sprawowanie kontroli nad czasem. Połączone siły Triady powoli ale skutecznie odnosiły coraz większe zwycięstwa nad siłami ludzi. W końcu wojska trzech ras wkroczyły do stolicy ludzkiego imperium, gdzie w ostatecznej bitwie, jak się wydawało, zginął Jedyny Król. W wyniku tego starcia rasa ludzka została zniewolona przez inne. Tak rozpoczął się mroczny okres w historii ludzi. Jednak Jedyny Król nie umarł, dzięki rzuconemu w ostatnim momencie zaklęciu przeniósł się do Strumieni Czasu, gdzie doskonalił swoje umiejętności we władaniu chronomancją. Dziś czas niewoli ludzi kończy się. Jedyny Król odrodził się w świecie Chronopii i prowadzi rasę Pierworodnych ku wolności. Niestety, czterech Proroków przepowiadających jego ponowne

nadejście uległo podszeptom Zła. W wyniku nikczemnego rytuału do świata Chronopii zaczęły napływać siły zła – nazywane od tej pory Oddanymi.

Właśnie w tych mrocznych czasach gracze prowadzą swoje armie ku zwycięstwu. Poza zwykłymi wojownikami, każda z ras może wystawiać do bitwy jednostki o specjalnych umiejętnościach lub doskonałym uzbrojeniu, potężne bestie bądź stworzenia władające mistycznymi mocami – magów rzucających czary związane z żywiołami (Elfy), chronomantów, potrafiących wpłynąć na czas (Ludzie), nekromantów potrafiących ożywiać umarłych żołnierzy czy przywoływać krwiożercze demony (Oddani), bądź alchemików, których mikstury mogą leczyć lub zadawać obrażenia (Czarnokrwiści).

Warzone jest natomiast grą tocząca się w przyszłości. W miejsce narodów powstały Megakorporacje. Jest ich pięć: Capitol, Imperial, Bauhaus, Mishima oraz najmłodsza i najbardziej tajemnicza z nich – Cybertronic. Są to potężne organizacje sprawujące kontrolę nad wszystkimi planetami zamieszkanymi przez ludzi. Między nimi trwają zmagania o dominację. W wyniku ekspansji ludzkości w Układzie Słonecznym została odkryta kolejna planeta nazwana Neronem. Na jej powierzchni Imperialni Konkwistadorzy znaleźli Pierwszą Pieczęć Odepchnięcia. Ludzie złamali ją i na świat uwolnione zostało totalne zło – Mroczna Dusza i jej sługi. Na planetach powstały potężne cytadele Legionu Ciemności, a jego armie rozpoczęły atakować ludzkość. Armiami zła dowodzą najpotężniejsi słudzy Mrocznej Duszy – Apostołowie. Jest ich pięcioro: Ilian, Muawijhe, Algeroth, Demnogonis oraz Semai.

Poza armiami korporacyjnymi na straży ludzkości stoi Bractwo – organizacja religijna. Jej członkowie, potrafiący władać Mocą Światła, niosą nadzieję umęczonej ludzkości, starając się za wszelką cenę wyplenić rozprzestrzeniające się zło. Na czele Bractwa stoi Kardynał sprawujący władzę nad czterema Zakonami. Ostojami wiary są Katedry, potężne budowle górujące nad miastami, gdzie ludzie mogą znaleźć inspirację do dalszej walki. W chwili pokoju między Megakorporacjami utworzona została organizacja międzykorporacyjna o nazwie Kartel. W jej szeregach walczą najlepsi wojownicy ludzkości, wywodzący się ze wszystkich Korporacji.

Podstawowe zasady oraz opisy jednostek dla obu systemów wydane zostały w postaci podręczników (Warzone około 80 zł, Chronopia 100 zł). Poza tym ukazały się dodatki (ok. 72 zł). Nowością są dodatki pudełkowe (ok.90 zł) zawierające nie tylko nowe zasady, ale również kartonowe modele różnych obiektów (most, bunkier, wieża), a także metalowe figurki, dostępne jedynie w tych dodatkach. Metalowe figurki sprzedawane są w blisterach, można również kupić pudełka, w których znajdują się całe oddziały.

Battletech

Kolejna wydana po polsku gra bitewna. Tym razem akcja przenosi nas w XXXI wiek. Grający mają do dyspozycji olbrzymie jednostki bojowe zwane mechami, które przypominają z wyglądu ogromne roboty i prowadzone są przez specjalnie wyszkolonych ludzi zwanych Mechawojownikami. Maszyny, poza wyglądem, różnią się pomiędzy sobą uzbrojeniem, opancerzeniem. Ciężar mechów może wynosić od 10 do 100 ton, Mechawojownicy mogą prowadzić jednostki lekkie, wykorzystywane do misji zwiadowczych lub jednostki cięższe, których główna siła leży w uzbrojeniu i ciężkim pancerzu. W kokpicie mecha zasiada Mechawojownik oraz mieszczą się wszelkie urządzenia sterujące i systemy podtrzymywania życia pilota maszyny. W maszynę wbudowany jest też żyroskop – urządzenie pozwalające na utrzymanie pozycji pionowej oraz silnik wprawiający maszynę w ruch. Osobną sprawą jest opancerzenie oraz uzbrojenie mecha. W zależności od wagi mecha może on być mniej lub bardziej opancerzony. Poza mechami w starciach może wziąć udział piechota, pojazdy opancerzone, siły powietrzne. Zasady wykorzystywania tego rodzaju jednostek przedstawione zostały w licznych dodatkach. Bitwy prowadzone są na specjalnych planszach z naniesioną siatką heksagonalną.

Poza podstawowym pudełkiem (ok. 49 zł), zawierającym książkę z zasadami oraz kilkanaście plastikowych modeli mechów, po polsku ukazały się również Aerotech oraz Battletech Kompendium (ok.34 zł). W Kompendium zebrane zostały zasady podstawowe plus zasady z dodatków Aerotech oraz Citytech.

Ta gra również doczekała się edycji komputerowej. Pragnącym zapoznać się ze światem tej gry oraz walczącymi tu mechami, można polecić takie gry jak Mechwarrior czy najnowszą produkcję – Mech Commander.

Star Wars

Również w znakomicie znanym uniwersum Gwiezdnych Wojen osadzono grę bitewną. Opisu świata czy historii nie trzeba chyba przedstawiać – jest ona doskonale znana szerokim rzeszom fanów mrocznego lorda Vadera czy księżniczki Lei. Głównymi stronami konfliktu są tu oczywiście siły Rebelii oraz Imperium. Po stronie Rebelii można wykorzystać jednostki między innymi takie jak: standardowi żołnierze rebelianccy, Wookie, Ewoki, Mon Calamari. Po stronie zła walczą: Szturmowcy Imperium, zwykła piechota czy znani z Hoth, Snowtroopers. Poza tym w rozgrywce mogą wziąć udział jednostki neutralne (no może nie do końca) – łowcy nagród lub najemnicy, a także wszelkiego rodzaju roboty bądź stworzenia takie jak banthy, rancor, tauntauny, wampy i inne. Krótko mówiąc ta gra doskonale oddaje klimat Gwiezdnych Wojen, grający mogą odtworzyć niektóre bitwy znane z filmu, np. atak na bazę Rebelantów na mroźnej planecie Hoth.

Podstawowy zestaw wydany w postaci pudełka (ok.160 zł) zawiera książkę ze wszelkimi potrzebnymi zasadami i opisami, jak również kilka metalowych figurek. Dodatkowo ukazały się przepisy pozwalające na wykorzystanie wszelkiego rodzaju pojazdów, czy to poruszających się po ziemi, czy też latających.

Rail Wars

Rail Wars jest grą bitewną, opartą na bardzo popularnej grze fabularnej Deadlands, której akcja rozgrywa się na Dzikim Zachodzie. Jest to jednak alternatywna historia Dzikiego Zachodu i graczom przychodzi zmierzyć się z przeróżnego rodzaju złymi siłami, które zostały uwolnione 4 lipca 1863 roku przez szamana o imieniu Kruk. Podczas rytuału Reckoning na świat uwolnione zostały złe duchy – manitous. Wraz z nimi do naszego świata powróciła nadnaturalna energia, która poza powołaniem do życia przerażających potworów, pozwoliła na używanie magii i doprowadziła do powstania szalonych wynalazków.

Gracze mogą wybrać jedną z sześciu stron (Kolei) występujących w Rail Wars. Pudełko kosztuje około 200 zł.

Na koniec kilka rad dla kupujących:

– należy dokładnie przemyśleć jaki system chcecie kupić. Jeżeli jest kilka systemów, które się wam podobają to wybierzcie ten, w który gra największa liczba znajomych,

– kupując system musicie się liczyć z dużymi wydatkami na figurki (nie chcę nikogo straszyć, ale ostateczna suma za wymarzoną armię może osiągnąć kilka, a nawet kilkanaście milionów starych złotych), farby i inne akcesoria potrzebne do gry,

– dokonując wyboru armii, starajcie się wybrać taką, która wam się najbardziej podoba nie tylko ze względu na figurki, ale również ze względu na umiejętności (ktoś kto lubi dowodzić jednostkami strzeleckimi nie powinien kupować armii, w której takich jednostek nie ma), czy na ogólny klimat całej armii. Pod żadnym pozorem nie dokonujcie wyboru: "kupię tę armię ponieważ nie gra nią żaden z moich kolegów",

– starajcie się nie kupować całej armii naraz (chyba że pozwalają na to wasze fundusze), dobrze jest zacząć od podstawowego oddziału, pomalować go, a za jakiś czas dopiero kupić następny, itd.

FALLOUT 2

SFAQ, CZYLI SZYBKIE FAQ

1. Paliwo w samochodzie uzupełnia się klikając na niego lewym przyciskiem myszy i wybierając z rozwijanego menu ikonkę plecaka. Następnie wskazuje się Small Energy Cells i po kłopocie.

2. Drużyna może się składać z co najwyżej tylu postaci ile wynosi charyzma bohatera dzielona przez dwa (zaokrąglona w dół). Jednakże bohater może rozwinąć perk'a (dodatkową umiejętność) Magnetic Personality (magnetyczna osobowość), który zaokrągla wynik w górę i pozwala na przyjęcie do drużyny o jedną postać więcej, niż wynikałoby to z obliczeń.

3. Bonusową postacią, która przyłączy się do drużyny jest nie kto inny, jak znany z części pierwszej Fallout'a Dogmeat. Spotkać go można wyłącznie przypadkowo (random encounters) w Cafe Of Broken Dreams. W owej kafejce przebywa zresztą nie tylko on...

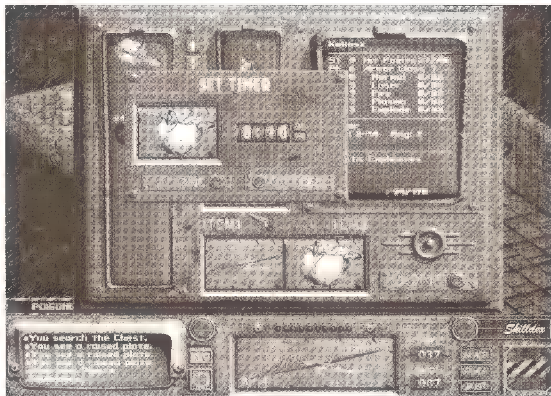
4. Bardzo przydatna jest opcja push (w rozwijanym menu pod lewym przyciskiem myszki). Kiedy ktoś blokuje przejście można go delikatnie popchnąć. Push ma też zastosowanie w czasie walki – można za jego pomocą odsuwać z linii strzału ludzi z drużyny.

ARRAYO

Quest: Przejść przez Świątynię Prób

Zleceniodawca: – **Wynagrodzenie: 600 exp**

W środku czeka kilkanaście gigantycznych mrówek (niezbyt groźne) oraz jadowitych skorpionów (zatruwają jadem). W świątynnych skrzyniach znajdują się woreczki z proszkiem leczniczym oraz odtrutki. Jedne z drzwi należy otworzyć przy pomocy umiejętności Lockpick,



drugie wysadzić ładunkiem czasowym, znalezionym w dzbanie. Przed wyjściem czeka współplemieniec, który stanowi ostatnią przeszkodę. Po kilku kopniakach ustępuje z drogi.

Quest: Odnaleźć GECK
Zleceniodawca: Przywódczyni wioski **Nagroda: Brak wymiernej**

Jeden GECK jest w Oil Ring (Enclava), drugi w Vault 13 (na zachód od NCR). Kolejne dwa GECK'i mają Rycerze Króla Artura, ale się nimi nie dzielą (jak mówią: to byłoby za łatwe). Położenie Vault 13 można odkryć w komputerze na trzecim poziomie Vault 15.

Quest: Wypielić ogródek plemiennego czarnoksiężnika – Hakunin'a
Zleceniodawca: Hakunin
Nagroda: Dwa mieszki z proszkiem leczniczym. Więcej dostanie się po dostarczeniu składników: Broc i Xander root. 100 exp

Koło namiotu znajduje się niewielki ogródek z dwiema zmutowanymi roślinami. Trzeba je ściąć.

Quest: Odnaleźć Smoke'a – psa Nagor'a.
Zleceniodawca: Nagor. **Nagroda: 100 exp.**

Udaj się na północny zachód od wioski. Pies jest na północy. Dopóki go nie oddasz będzie walczył u twego boku. W okolicy plączą się Geckos'y. Pies nie gwarantuje sukcesu w walce nawet z jednym. Z ich zabijaniem lepiej poczekać, aż główny bohater nauczy się ściągać z nich skóry.

Quest: Odnaleźć handlarza Vic'a.
Zleceniodawca: Przywódczyni wioski **Nagroda: Vic przyłączy się do drużyny**

Vic więziony jest w DEN przez przywódcę gildii niewolników – Metzger'a. Vic'owi trzeba wręczyć radio znalezione w Klamath, a Metzger'owi zapłacić 1000 $ (bohater kobieta może obniżyć cenę do 500$, jeśli prześpi się z Metzger'em). Można też wykończyć Metzger'a – nie będzie trzeba mu płacić, a otrzyma się dodatkowo 1500 exp za dobry uczynek + 1250 exp za uwolnienie niewolników.

Quest: Zdobyć ostrze siekiery
Zleceniodawca: Mynoc **Nagroda: Zaostrzony kij**

Quest dostępny tylko, gdy bohater ma percepcję równą lub większą 6. Ostrze siekiery jest w posiadaniu ciotki bohatera. Ostrze można ukraść, zapłacić za nie trzema mieszkami z proszkiem leczniczym lub odpowiednio poprowadzić rozmowę.

Różne:

* Za naprawienie studni można zarobić 100 exp

* W wiosce jest dwoje ludzi skłonnych podnieść statystyki wybrańca: bonus do unarmed oraz do melee (+10%)

KLAMATH

Quest: Uratować Smiley the Trapper
Zleceniodawca: Adrin Buckner **Nagroda: 1000 exp**

Smiley znajduje się w potrzasku na końcu drugiego poziomu Toxic Caves (zaznaczone na mapie). Wystarczy go wyprowadzić. Jaskinie strzeżone są przez złote Gecko'sy. Smiley nauczy też bohatera zdejmować skóry z Gecko'sów. Na początek jest to niezły zarobek.

Quest: Pilnować brahmin'ów
Zleceniodawca: Torr **Nagroda: 250 exp**

Wystarczy zabić kilka radscorpion'ów.

Quest: Zabić boga szczurów
Zleceniodawca: Trapper Slim Picket **Nagroda: 300 exp**
Bóg szczurów znajduje się na drugim poziomie podziemi, do których wejście znajduje się za zamkniętymi drzwiami. Trapper da do nich klucz. Jeśli wyjdzie się drugim wejściem, to z porzuconego samochodu można wyciągnąć Fuel Injection System – urządzenie podwaja osiągi samochodu.

Różne:
* Porozmawiaj z Mr. Sullivan'em, a dostaniesz +10% do melee oraz unarmed + 150 exp.
* Sulik – pierwszy NPC, który przyłączy się do drużyny, jeśli spłacisz jego dług lub uratujesz Smiley'a. Dobrze sprawdza się w walce wręcz oraz bronią białą. Niestety, najczęściej pcha się pod linię strzału, spisuje się za to jako tragarz.

DEN

Quest: Odebrać pieniądze od Fred'a
Zleceniodawca: Rebecca **Nagroda: 200 exp**
Fred znajduje się w budynku zaraz na południu Den (tam go można spotkać, chociaż nie zawsze). Odda tylko 100$, ale można mu pożyczyć 50$, a po kilku miesiącach dostanie się od niego 2000$ oraz Small Energy Cells.

Quest: Odebrać książkę od Derek'a
Zleceniodawca: Rebecca **Nagroda: 300 exp**
Derek nie jest zbyt pomocny, a książkę znaleźć można w wielu różnych miejscach: przeszukać trzeba całe miasto, piksel po pikselu.

Quest: Sprawdzić zawartość skrzyni w kościele
Zleceniodawca: Lara **Nagroda: 500 exp**
Należy pogadać z szefem gangu Tyler'a strzegącego kościoła. Jeśli nie wzbudzi się podejrzeń wrota staną otworem.

Quest: Zapytać Metzger'a ■ pozwolenie na rozpoczęcie wojny gangów
Zleceniodawca: Lara **Nagroda: 200 exp**
Metzger zgodzi się po chwili rozmowy.

Quest: Znaleźć słaby punkt gangu Tyler'a
Zleceniodawca: Lara **Nagroda: 200 exp**
Ponowna rozmowa z szefem ludzi pilnujących kościoła.

Quest: Dostarczyć posiłek Smitt'emu
Zleceniodawca: Mom **Nagroda: 250 exp + stimpack**
Smitt'y znajduje się w garażu po drugiej stronie miasta.

Quest: Dostarczyć Smitt'emu Fuel Cell Controller
Zleceniodawca: Smitty **Nagroda: Smitty za 2000$ odsprzeda samochód**
Fuel Cell Controller znajduje się w Gecko. Jeśli dodatkowo przyniesie się Fuel Cell Regulator, to Smitty za kolejne 750$ zamontuje upgrade w wozie (wolniej będzie zużywać się paliwo).

Quest: Odnaleźć medalion Anny
Zleceniodawca: Duch Anny **Nagroda: 250 exp.**
Medalion ma przywódca gangu ulicznego (tych trzech na kolorowo ubranych gości – nie koło kościoła).

Quest: Pochować kości Anny
Zleceniodawca: Duch Anny **Nagroda: 600 exp**
Kości należy zakopać na cmentarzu koło kościoła. Potrzebna będzie do tego łopata.

Różne:

* Vic'a – drugiego NPC'a z drużyny można wykupić z rąk Metzger'a. Vic radzi sobie z małymi pistoletami, jest raczej tchórzliwy, a jego umiejętność naprawiania przedmiotów jest na niskim poziomie.

* Za wysłuchanie historii o kotku Stacy z Mom's Bar otrzyma się 250 exp.

MODOC

Quest: Odnaleźć Jonny'ego
Zleceniodawca: Balthas, ojciec Jonny'ego **Nagroda: 2500exp + Combat Leather Jacket**

Ten quest otrzymuje się przy percepcji co najmniej równej 6. Jonny znajduje się na Ghost Farm. Wykonanie tego zadania wiąże się z następnym.

Quest: Sprawdzić co się stało ■ Karlem na Ghost Farm
Zleceniodawca: Mer miasta **Nagroda: 3500 exp**

Ghost Farm zaznaczone będzie na mapie. W podziemiach żyją ludzie. Należy przynieść list do sklepikarza od ich przywódcy, a następnie udać się do Den. Pijak leżący pod stołem w Mom's bar to właśnie Karl. Należy z nim porozmawiać, a następnie opowiedzieć jego historię merowi Modoc. Teraz przywódca ludzi z Ghost Farm pozwoli zabrać Jonny'ego do domu. Jeśli wróci się do Den można powiedzieć Karlowi, że może wracać do domu, a otrzyma się jeszcze 500 exp.

Quest: Znaleźć złoty zegarek
Zleceniodawca: Farrel **Nagroda: 500 exp**

Należy dostać się do jaskini przez mały budynek koło Rose's Bed & Breakfast. Przejście blokować będzie stos kamieni. Trzeba podłożyć ładunek i uciec na górę po drabinie. Przejście będzie wolne, a zegarka pilnuje jeden przerośnięty szczur.

Quest: Pogodzić Farrel'a I Cornelius'a
Zleceniodawca: Nikt **Nagroda: 1500 exp**

Wystarczy oddać znaleziony zegarek Farrel'owi.

Quest: Obronić stado brahmin'ów przed watahą wilków
Zleceniodawca: Grisham **Nagroda: 300 exp + 100$ za każdego ocalałego brahmin'a**

Zabić około dziesięciu wilków.

Quest: Zająć się ogrodem Farrel'a
Zleceniodawca: Farrel **Nagroda: 300 exp**

Trzeba zabić kilka szczurów.

Różne:

* Jeden z brahmin'ów, Bessie, leży ze złamaną nogą. Nogę można wyleczyć za 200 exp. Brahmin nie opuści drużyny, aż do wyjścia z Madoc.

* Miria (córka Grisham'a) zostanie żoną bohatera, jeśli ten spróbuje się z nią przespać – kolejny NPC w drużynie. Nieprzydatna. Poza niezłymi wymiarami nie ma nic do zaoferowania.

* Jeśli prowadzony bohater to kobieta, to znajdzie męża w bracie Miria – Davin'a, który koniec końców woli chłopców. Jak wyżej – mieszczuch, mało przydatny.

VAULT CITY

Quest: Odkupić pług
Zleceniodawca: Mr. Smith, przedmieście **Nagroda: 250 exp**
Pług można kupić od Harry'ego za 800$ lub mniej jeśli odpowiednio się z nim porozmawia.

Quest: Uratować męża Amandy – Joshue
Zleceniodawca: Amanda **Nagroda: 500 exp**
Wystarczy porozmawiać z Barkus'em z Servant Center. Joshue wykupi się zgrabną mową lub błyszczącą monetą.

Quest: Pomóc skompletować Valerie klucz francuski i obcęgi
Zleceniodawca: Valerie **Nagroda: 250 exp + Super Tool Kit**
Obcęgi są do kupienia w sklepach. Położenie klucza francuskiego zdradzi Mr. Nixon, jeśli znajdzie się lalkę jego dziecka (jest na drugim poziomie schronu, zamknięta w szafce). Inny klucz francuski znajduje się w kopalni w Redding, jeszcze inny w San Francisco...

Quest: Przeszukać tereny dookoła Gecko
Zleceniodawca: Sierżant Stark **Nagroda: 350 exp**
Rozwiązanie samo się narzuca – przyjrzyj się bliżej okolicom Gecko.

Quest: Zwiad w NCR
Zleceniodawca: Sierżant Stark **Nagroda: 750 exp + Vault-Tec Motion Sensor**
Wystarczy wejść do NCR i wrócić.

Quest: Przekazać walizkę
Zleceniodawca: Thomas Moore
Walizkę trzeba zanieść Bishop'owi z New Reno. By się do niego dostać bohater lub bohaterka musi przespać się z żoną Bishop'a.

Quest: Rozwiązać problem Gecko
Zleceniodawca: Lynette **Nagroda: 2500 exp**
Lynette (pierwszy mieszkaniec) będzie szczęśliwa, jeśli Gecko zniknie z powierzchni ziemi. Jednak to się nie opłaca. Lepiej wykonać zadanie przeciwne i uratować Gecko. Jeśli jednak komuś zależy: w reaktorze w Gecko trzeba pokierować tak, żeby wyłączył chłodzenie rdzenia. Za poprawne wprowadzenie programu otrzyma się bonus 550 exp.

Quest: Przemycić jet w mury miasta
Zleceniodawca: Dr. Troy **Nagroda: 1000$**
Jet można zdobyć niemal wszędzie. Jeśli bohater dostał obywatelstwo, to nie będzie sprawdzany przy wejściu. Fałszywe dokumenty też tak działają. Za to kompani z drużyny nie są rewidowani. Doktor odkryje antidotum na jet. Warto je od niego odebrać i zanieść do Redding.

Różne:

* Barman Cassidy przyłączy się do drużyny w barze na przedmieściach, jeśli odpowiednio się z nim zagada + 300 exp. Bardzo cenny nabytek dla drużyny. Włada strzelbami, a jego criticale przekraczają 300 hp.

* Na przedmieściach jest Charlie. Można mu pomóc i uleczyć go (Rad-Away) za odpowiednio 2x100 exp.

* Na drugim poziomie schronu znajduje się zepsuty szyb. Za jego naprawienie otrzymuje się 50 small energy cells.

* W części medycznej znajduje się komputer, w którym zawarte są informacje o skórnym pancerzu. Należy naprawić Autodoc'a na przedmieściach i porozmawiać z tamtejszym doktorem, a za gotówkę i combat armor bohater przejdzie operację i otrzyma pancerz skórny.

* Po przeszukaniu bazy medycznej na poziomie pierwszym otrzymuje się 500 exp.

* Na trzecim poziomie schronu można przestudiować archiwa komputerowe za 350 exp.

* Przekonaj Phyllis do zobaczenia świata za murami Vault City – 300 exp.

* Randka z Phyllis warta jest również 300 exp.

* Na trzecim poziomie schronu leży Voice Recognition Module potrzebny w Vault 13.

* Za poinformowanie Lynette o tym kto stoi za Raiders'ami (trzeba przekazać jej książkę rachunkową, zabraną z sejfu po wykończeniu Raiders'ów) dostanie się 1000 exp.

* Na drugim poziomie schronu leży Red Memory Module. Rozszerza on jedną z cech bohatera, jeśli zaniesie się go do siedziby Brotherhood Of Steal w San Francisco.

GECKO

Quest: Naprawić reaktor

Zleceniodawca: A kto tego nie zlecił... Nagroda: 4500 exp

Jeśli porozmawia się z Harolde'm z Gecko, otrzyma się holodisc, którzy należy zanieść z powrotem do Vault City. Naprawę w Vault City zrobić u McClure – to on będzie autoryzował dostęp do odpowiedniej części (w żadnym wypadku nie należy iść z tym do Lynette!!!). Część potrzebną do naprawy reaktora otrzymuje się od Amenitiec Officer (na początku miasta). Montuje ją robot obsługujący reaktor i trzeba ułożyć program. Kolejne jego pozycje odpowiadają nazwom urządzeń, ustawionych na drodze robota wokół reaktora.

Quest: Zoptymalizować reaktor

Zleceniodawca: Ghoul przy reaktorze Nagroda: 2500exp

Od ghoula przy reaktorze otrzymuje się drugi holodisc, który należy użyć na głównym komputerze w schronie na poziomie trzecim i zapisać potrzebne dane. Z dyskiem należy wrócić do reaktora i włożyć go do konsoli, a nowy program zostanie wprowadzony. Otrzyma się tu bonus 550 exp za pokierowanie robotem.

Quest: Dostarczyć Super Tool Kit

Zleceniodawca: Skeeter Nagroda: 250 exp + Fuel Cell Controler

STK można kupić u Smitt'iego w Den lub dostać od Vic (po wykonaniu dla niej quest'u) w Vault City. Z otrzymaną częścią można wrócić do Den po samochód (jeśli jest się szczęśliwym posiadaczem 2000$).

Quest: Dostarczyć trzy Plasma transformer'y

Zleceniodawca: Skeeter Nagroda: 350 exp + upgrade wybranej broni

Część zdobywa się w magazynach w reaktorze. Trzeba w domu Harold'a ukraść formularz zamówienia i przedstawić go magazynierowi.

Quest: Dostarczyć dane ekonomiczne McClure'owi

Zleceniodawca: Ole Percy Nagroda: 750 exp

Holodisc od chciwego ghoula można przekazać McClure'owi przy okazji wykonywania misji optymalizacji reaktora.

Różne:

* Z terminala przy reaktorze można połączyć się z Enklawą na wyspie i porozmawiać z opancerzonym facetem (nic z tego nie mając).

* Pomocnik Harold'a, Lenny, przyłączy się do drużyny, jeśli go do tego namówisz. Ma dużo HP i dobrze radzi sobie z karabinami maszynowymi (kilka można zdobyć w New Reno). To ghoul i trzeba będzie go zostawiać przed murami Vault City.

REDDING

Quest: Zająć się sprawą wdowy Rooney
Zleceniodawca: Szeryf Earl Marion **Nagroda: 100 $**
Bardziej opłaca się zapłacić za nią dług. Pieniądze można oddać wdowie lub bezpośrednio Merowi. Warte jest to dodatkowe 1500 exp.

Quest: Zażegnać bójkę w barze
Zleceniodawca: Szeryf Earl Marion **Nagroda: 200$ + 1500 exp**
Należy porozmawiać z dwoma krzykaczami w barze, powołać się na odznakę i koniec końców zamknąć wszystkich za kratkami.

Quest: Dowiedzieć się, kfo pociął panienkę w barze
Zleceniodawca: Szeryf Earl Marion **Nagroda: 500$ + 1250 exp**
To Hakeswill, górnik z Marningstar Mine. Pójdzie do więzienia po dobroci. Znajduje się w północnej części miasta.

Quest: Kontrakt na Frog Morton'a I jego bandę
Zleceniodawca: Szeryf Earl Marion **Nagroda: 1000$ + 3000 exp**
Znajduje się w hangarze na zachód od miasta. Jego świta jest liczna i dobrze uzbrojona. Dobrze jest mieć broń ciężką i Marcus'a w drużynie. Po wykonaniu zadania szeryf zdradzi, że Morton ma jeszcze dwóch starszych braci parających się bandyckim rzemiosłem. Można na nich później wpaść, podróżując po mapie. Ich bandy są uzbrojone w broń ciężką.

Quest: Zdobyć Control Chip
Zleceniodawca: Marge LeBarge oraz Dangerous Dan McGrew **Nagroda: 1000$**
Chip znajduje się w kopalni na dole. Strzeżony jest przez stada whamingo, bardzo niebezpiecznych przeciwników. Któremu ze zleceniodawców odda się zdobyty chip, to już własna decyzja.

Quest: Oczyścić kopalnię w Whamingo
Zleceniodawca: Ascorti – mer miasta **Nagroda: 3500 exp.**
Dobrze jest wcześniej odkupić od Ascorti'ego prawa do kopalni za 1000$. Po wybiciu stworów Ascorti zgodnie z zapowiedzią odkupi je za 2500$ + 1000 exp. Whamingo to nic innego jak obcy, bardzo groźni, występujący bardzo licznie pod ziemią. Bez ciężkiej broni i licznej drużyny nie ma nawet co zaczynać.

Różne:
* Przekazanie Doc. Painless Johnson'owi antidotum na Jet warte jest 2500 exp.
* U Jackpot Jane można robić zakłady na walki gigantycznych szczurów.

BROKEN HILLS

Quest: Pokonać Francis'a w siłowaniu się na rękę
Zleceniodawca: Nikt **Nagroda: 350 exp + Power Fist**
Jeśli bohater nie jest herosem, to trzeba go naszpikować narkotykami. Sama siła na +10 nie wystarczy.

Quest: Odnaleźć zaginionych ludzi
Zleceniodawca: Marcus **Nagroda: 500 exp + 500$**
Ludzie, a raczej ich pozostałości, leżą w tunelach pod miastem. Przy jednym z ciał można znaleźć list podpisany przez Francis'a. Jeśli mu się go pokaże, zarobi się ekstra 1000 exp.

Quest: Załatwić większe dostawy energii dla Eric'a
Zleceniodawca: Eric **Nagroda: –**
Trzeba porozmawiać z ghoule'm zawiadującym elektrownią.

Quest: Naprawić Air Purifier (oczyszczacz powietrza) w kopalni
Zleceniodawca: Zaius — **Nagroda: 1500 exp + Combat Shotgun**

Potrzebną część można dostać u Renesco w New Reno, jeśli powie mu się, że Zaius jej potrzebuje (u Renesco kupuje się też Voice Recognation Module, potrzebny w Vault 13). W kopalni jest trujące powietrze i wskazane jest jak najszybsze dotarcie do uszkodzonego urządzenia.

Różne:

* Po wykonaniu quest'u zleconego przez Marcus'a i naprawieniu urządzenia w kopalni Marcus przyłączy się do drużyny + 1000 exp. Jego specjalnością jest broń ciężka. Jest też bardzo wytrzymały. Jedyny problem polega na tym, że jest wielkim mutantem i nie wchodzą na niego żadne pancerze. Jest coś jeszcze – Marcus nie zwraca specjalnie uwagi na to, czy prażąc do wrogów nie trafi też kogoś z drużyny. Zdarza mu się zabijać kompanów, którzy wejdą mu na linię strzału. Jako jedyny nie rzuca się na bohatera trafiony przez niego w czasie walki. Po prostu już się więcej nie odzywa.

* Można zgłosić się do testów u Profesora. Za każdy wygrany dostaje się 500 exp.

* U doktora Holliday'a można załatwić sobie leczenie za darmo, wysłuchanie jego historii.

* Typhon obiecuje zdradzić położenie skarbów w zamian za egzemplarz Cat's Paw Magazine. Nie dotrzymuje obietnicy.

NEW RENO

Quest: Przynieść dziesięć egzemplarzy Cat's Paw Magazine
Zleceniodawca: Miss Kitty z Cat's Paw — **Nagroda: 500 $ (można podbijać)**

Trzeba obejść wszystkie miasta, sprawdzić wiele szafek i szuflad, a może się uzbiera żądaną liczbę. To zadanie dostaniesz, jeżeli wchodząc do budynku będziesz miał jeden egzemplarz.

Quest: Dostarczyć przesyłkę
Zleceniodawca: Big Jesus z kasyna Desperado — **Nagroda: 5000 exp + 100$**

Wystarczy przekazać paczkę.

Quest: Odebrać pieniądze od Corsican Brothers
Zleceniodawca: Big Jesus — **Nagroda: 500 exp + 125 $**

Bracia znajdują się w Golden Globes Porn – wytwórni filmów porno.

Quest: Kontrakt na Salvatore
Zleceniodawca: Big Jesus — **Nagroda: ???**

Salvatore znajduje się na piętrze baru o tej samej nazwie. Zanim się go zabije, można wziąć quest'y i od niego. Po tym queście trzeba przyłączyć się do rodziny Mordino – 1000 exp.

Quest: Przykładnie ukarać Pretty Boy Lloyd'a – kradzież pieniędzy
Zleceniodawca: Salvatore — **Nagroda: 500 $ + 500 exp**

Lloyd znajduje się w piwnicy pod kasynem Desperado. Zaprowadzi do skrzyni zakopanej w grobie na Golgocie. Można go tam pochować.

Quest: Odebrać dług od Renesco
Zleceniodawca: Salvatore — **Nagroda: 250$ + 750 exp + darmowy towar**

Porozmawiać z Renesco ostro, ale spokojnie. Renesco kłamie jak z nut. W końcu zgodzi się na danie bohaterowi zniżki w swoim sklepie (wszystko za darmo) jeśli ten spłaci jego dług.

Quest: Przypilnować delikatnej transakcji z Enklawą
Zleceniodawca: Salvatore — **Nagroda: 1000 exp**

Trzeba stać i groźnie wyglądać. Przy przyjmowaniu quest'u nie można zwlekać, bo przepadnie. Po tej misji bohater zostaje przyjęty do rodziny Salvatora – 1000 exp.

Quest: Konsul NCR, Roger Westin, ma mieć śmiertelny wypadek
Zleceniodawca: Mr. Bishop **Nagroda: ?**
Lekarz w NCR ma truciznę, a Roger Westin jest słabego zdrowia...

Quest: Znaleźć sprzedawcę narkotyków, odpowiedzialnego za śmierć syna Orville'a Wright'a
Zleceniodawca: Orville Wright
Nagroda: 1000 exp za wskazanie winnego + 2500 exp
Najpierw trzeba pogadać z Keith, który wskaże dawny pokój Richard'a. Znajduje się tam wskazówka. Pusty kanister po Jet należy pokazać Jagged Jimmy'emu, a następnie Renesco. Ten ostatni przyzna się, że zrobił zatruty Jet na zamówienie Luisa Salvatore.

Quest: Sprawdzić Sierra Army Depot
Zleceniodawca: Orville Wright **Nagroda: 1000 $**
Trzeba rzucić okiem na Sierra Army Depot i wrócić. Orville przyjmie bohatera do rodziny, co warte jest 1000 exp.

Quest: Odzyskać skradziony samochód
Zleceniodawca: – **Nagroda: 750 exp + 750 exp, jeśli zrobi się to bez użycia siły.**
Trzeba przycisnąć gościa sprzedającego narkotyki na rogu, a zaprowadzi on bohatera do garażu z samochodem. Tam, w pomieszczeniu z boku, należy porozmawiać z szefem bandy i podać się za człowieka Bishop'a. Dostanie się samochód z powrotem, a jeśli dobrze rozegra się sprawę, to nawet ze zrobionym upgrade'm.

Różne:
* W wytwórni filmowej bohater / bohaterka może zostać gwiazdą filmów porno. Warte to jest 1500 exp + 200 $, ale powoduje utratę drużyny.
* W sejfie Bishopa jest mapa prowadząca do kryjówki Raiders'ów. Do sejfu bohater / bohaterka może się dostać po przespaniu się z żoną Bishopa, która przez sen szepce szyfr do swojego sejfu. Sejf Bishopa zabezpieczony jest pułapką, którą trzeba rozbroić. Wymagane wysokie lockpick.
* Stuart Little z Jungle zorganizuje walki bokserskie, jeśli zaproponuje mu się udział fifty–fifty w wygranych. Wygrać można karmiczną ksywkę Prize Fighter oraz sporo punktów doświadczenia – za pierwszą walkę 500 exp, za drugą 750 exp itd...
* Za dostarczenie Bishop'owi walizki od Tomas'a Moora 500 exp.
* W Stables znajduje się Myron, pomysłodawca Jet. Przepustkę do niego dostanie się po rozmowie z naukowcem na górze, któremu trzeba powiedzieć, że jest się nowym badaczem. Po rozmowie przyłączy się on do drużyny. Potrafi robić stimpack'i (ze składników, które trzeba mu dostarczyć), radzi sobie z mniejszą bronią i jest tchórzem.

RAIDERS

Wystarczy zatłuc wszystkich raiderów (zadanie dla prawdziwych twardzieli) i zabrać ich książkę rozrachunkową do Vault City.

NEW CALIFORNIA REPUBLIC

Quest: Zdobyć Rangers Map
Zleceniodawca: Przywódca gildii niewolników **Nagroda: 500$**
Mapa jest przy ranczerce Rondo, która zleca też uwolnienie niewolników.

Quest: Uwolnić niewolników
Zleceniodawca: Rondo **Nagroda: 3000 exp**
Należy wystrzelać gildię niewolników. Nikt się za to nie obrazi.

Quest: Zdobyć części do komputera / dostęp do Vault 15
Zleceniodawca: Gunther **Nagroda: 5000 exp + 6000$**
Części leżą na trzecim poziomie schronu. Jeśli zabije się Darian'a, przywódca Vault 15 będzie gotowy pertraktować z NCR.

Quest: Zabić oświeconego
Zleceniodawca: Marc **Nagroda: 2000 exp**
Marc zjawia się w barze przed NCR tylko po północy. Hubolust jest kościele w NCR. Trzeba go powalić jednym ciosem – nie bronią palną, bo inaczej zorientują się straże.

Quest: Zdobyć papiery Doc.Henry'ego
Zleceniodawca: Marc **Nagroda: 1000$ + 1000 exp**
Papiery można bez większej trudności ukraść wspomnianemu doktorowi.

Różne:
* Za bezkrwawe rozwiązanie sprawy z Jack'iem (chce wysadzić elektrownię) dostanie się 6000 exp. Jeśli jednak nie uda się z nim dogadać (trzeba mieć wysoki speech skill), za jego zastrzelenie dostanie się od Mira'i kilka książek.
* Za dostarczenie Guntherowi holodysku z Vault 15 z informacjami o szpiegu w ratuszu otrzyma się 4000 exp + 4000$.
* Doc. Henry da specyfik do przetestowania na mutantach. Można to zrobić w Military Base. Po tym queście drużynę zasili Robopies. Nie może on nosić ekwipunku, zbroi, ani używać broni.

VAULT 15

Quest: Odnaleźć Chrissy
Zleceniodawca: Rebecca **Nagroda: 2500 exp**
Chrissy jest przetrzymywana w domu na wchód od namiotu Rebeki. Będzie wolna po jasnym wyłożeniu sprawy strażnikowi.

Quest: Zabić Dorian'a
Zleceniodawca: Nikt **Nagroda: 6000 exp + dużo stuff'u**
Dorian ma siedzibę na trzecim poziomie schronu. Włada miotaczem ognia i ma dobrze uzbrojoną świtę. Jeżeli masz Marcus'a w drużynie, to nie powinien sprawić większych trudności. Po jego zabiciu (trzeba mieć wysokie science, więcej jak 60%) można z pobliskiego terminala wyciągnąć informacje o szpiegu w NCR.

Różne:
* W komputerze na poziomie trzecim jest mapa do Vault 13. Dostanie się do niej wymaga wysokiego science skill.

VAULT 13

Quest: Zdobyć Voice Recognition Module
Zleceniodawca: Pośrednio Gruthar **Nagroda: GECK**
Za darmo można go znaleźć na trzecim poziomie w Vault City. W "New Reno Arms" trzeba za niego zapłacić 3000$ (1500$ jeśli się odpowiednio zagada).

Różne:
* Przy wejściu trzeba porozmawiać z Gruthar'em i obiecać mu pomoc, a będzie można wejść do środka.
* GECK znajduje się na poziomie trzecim, w zamkniętej szafce. Wart jest 4000 exp. Można go też dostać od Gruthar'a, po wykonaniu questu naprawy komputera..
* Na trzecim poziomie schronu znajduje się Goris, kolejny NPC do drużyny. Chodzi okryty szczelnie togą, którą zrzuca w czasie walki. Walczy pazurami, a więc ma irytującą właściwość pchania się pod lufę. Nie może nosić zbroi. Przydaje się również jako tragarz.

MILITARY BASE

* Do bazy wchodzi się po zamontowaniu w wagoniku węglowym metalowego pręta, który leży zaraz obok. Do pręta przymocowuje się laskę dynamitu, a wagonik popycha. Wartość przedsięwzięcia: 5000 exp.

* Na poziomie pierwszym trzeba naprawić generator (1500 exp), żeby móc korzystać z windy.

* W namiocie leży holodysk z mapą do San Francisco.

* Na trzecim poziomie w szafce spoczywa Green Memory Module. Jeśli zaniesie się go do siedziby bractwa w San Francisco, dodaje 1 punkt do percepcji.

* Melchior, boss na poziomie czwartym, przywołuje swoje zwierzaki z piekła rodem. Im szybciej się go zabije, tym mniej ich przywoła.

SIERRA ARMY DEPOT

Jest to opuszczona baza wojskowa o szwankujących zabezpieczeniach. O jej położeniu informuje Orville Wrigh't w New Reno po wykonaniu dla niego pierwszego quest'u. Bez wysoko rozwiniętych umiejętności: science, lockpick, repair nie ma nawet co próbować dostać się do środka. W razie uruchomienia alarmu z opresji uratować może tylko duża siła ognia. Wstępu na teren broni sześć działek. W zamkniętym pomieszczeniu po prawej jest pocisk do działa. Jedna salwa niszczy drzwi. W skrzyni spoczywa też bazooka. Na pierwszym poziomie w biurku jest kartka z szyfrem do komputera. Znajduje się tu też Yellow Memory Module, służące do rozwinięcia inteligencji, jeśli zaniesie się go do siedziby stalowego bractwa w SF. Cały czas dostaje się bonusy za udane próby korzystania z terminali (nieudane kończą się alarmem i zablokowaniem konsoli). Uruchomienie programu diagnostycznego wyłącza zabezpieczenia na tym poziomie. W szafce znajduje się oko jednego sierżanta (obok mały element biologiczny – też go należy zebrać), które podsuwa się czujnikowi przy windzie. Dobrze jest tu jednak wywołać alarm i pokonać słabe roboty. Potrzebny jest jeden z ich silników. Przedostać się przez zapory siłowe można używając umiejętności repair na elementach je wytwarzających. Trzy nieudane próby kończą się alarmem. Jeden z terminali wyłącza prąd płynący po podłodze, umożliwiając tym samym dostanie się do dużej liczby broni i innych przedmiotów. W bazie znajduje się miedzy innymi kilka Combat Armour'ów. Na poziom trzeci zjeżdża się windą. W żadnym wypadku nie należy dotykać komputera. W szafce w ścianie znajduje się oko drugiego pechowca. Dzięki niemu można zjechać na poziom czwarty. Wcześniej jednak skynet, komputer bazy, przyzna się, że chce opuścić to miejsce i złoży zamówienie na ludzki mózg z magazynu na dole. Zresetuje on też zabezpieczenia na wszystkich poziomach, ale ich nie wyłączy. Na poziomie czwartym znajduje się niekompletny robot (przepustka skynet'u na wolność). Trzeba w nim zamontować mózg (ten należy zdobyć kawałek dalej – zadanie bardzo trudne. Wymaga dobrze rozwiniętej umiejętności Science), napęd z robota z poziomu pierwszego (nie tylko tam, ale tam najłatwiej go zdobyć) oraz część biologiczną, która leżała na podłodze przy pierwszym znalezionym oku. Po zamontowaniu części z pobliskiego terminala odpala się jednostkę. Tak skonstruowanego robota można przyłączyć do drużyny. Jest z niego całkiem niezły tragarz, używa strzelby.

SAN FRANCISCO

Quest: Zdobyć plany Vertibird'a

Zleceniodawca: Brotherhood Of Steel oraz Ken Lee

Nagroda: 3500 exp + 20000 exp + 5000 exp + dostęp do technologii bractwa

Najlepiej opłacony quest gry. Plany znajdują się w Navaro. Do bazy bohater musi udać się samotnie, wyposażony w Combat Armour lub Advanced Power Armour. Ten drugi mo-

żna skraść z szafki w samej bazie, a wtedy będzie się traktowanym jako nowy rekrut. Trzeba uważać na sierżanta – trzy wpadki i czapa. Plany leżą w szafce na poziomie gruntu. Należy pogadać z technikiem Raul'em, a następnie powiedzieć Quincy'emu, że zostało się przysłanym przez tego pierwszego (bardzo się chłopcy nie lubią). 3500 exp dostaje się w momencie znalezienia planów, a 20000 exp po oddaniu ich bractwu (zrobią sobie kopie) i 5000 exp za oddanie oryginału doktorowi Wong z imperium Shi.

Quest: Kontrakt na Ahs-9: przywódcę Hubologist'ów w SF
Zleceniodawca: Ken Lee **Nagroda: 5000 exp oraz audiencja**

Ahs-9 i tak nikt nie lubi w mieście, więc wszyscy będą wdzięczni za skończenie z nim. Trzeba być przygotowanym na walkę z całą jego świtą i pożegnać się z upgrade'm Power Armour (najlepiej załatwić to wcześniej) u Crocket'a. Imperator jest komputerem zdradzającym kilka istotnych informacji.

Quest: Kontrakt [redacted] Imperatora
Zleceniodawca: Ahs-9 **Nagroda: ???**

Niewykonalne. Imperator to komputer, a format c: nic nie daje.

Quest: Odnaleźć dziewczynę Badger'a
Zleceniodawca: Badger **Nagroda: 5000 exp + usługa Badger'a**

Wiotka niewiasta stoi w rogu osaczona przez obcych i inne paskudztwa na niższym pokładzie tankowca. Obcych jest wielu, a nawet pojedyncze sztuki to niełatwi przeciwnicy (za samo ich ubicie dostaje się tu około 9000 exp).

Quest: Zdobyć paliwo do tankowca
Zleceniodawca: Kapitan **Nagroda: 5000 exp**

Jest to wspomniana wcześniej usługa świadczona przez Badger'a. Włamie się on do sieci komputerowej imperium Shi i zdobędzie co trzeba.

Quest: Zdobyć FOB'a
Zleceniodawca: Kapitan **Nagroda: –**

FOB znajduje się w Navaro, w gabinecie komandora. Mając wysoko rozwiniętą umiejętność speech (coś koło 100%) można wydostać go rozmową. Inaczej trzeba zabić komandora i strażników. W tym wypadku potrzebna jest jednak umiejętność lockpick (też na około 100%).

Quest: Zdobyć części komputerowe NavComp
Zleceniodawca: Kapitan **Nagroda: –**

Potrzebna część jest w Vault 13.

Różne:

* Crocket w bazie hubologist'ów za 10000$ zrobi upgrade Power Armour do wersji Advanced.

* Mając dostęp do technologii bractwa dostaje się możliwość upgradu bohatera o jeden punkt siły, percepcji oraz charyzmy. Potrzebne są do tego specjalne chip'y: jeden jest w Vault City (siła), drugi w Vault 13 (charyzma), trzeciego nie znalazłem. Nie da się jednak rozszerzyć cechy powyżej dziesiątki.

NAVARO

Quest: Zabić doktora Schreber'a
Zleceniodawca: Nikt **Nagroda: 1000 exp**

Pomieszczenie, w którym znajduje się doktor jest dźwiękoszczelne. Trzeba go zabić zanim dobiegnie do drzwi. Przy ciele znajduje się karta dostępu, dzięki której można wypuścić na wolność Xarn'a, co warte jest 1500 exp.

Quest: Znaleźć Motivation Unit dla K-9: cyberpsa

Zleceniodawca: K-9 **Nagroda: Pies przyłączy się do drużyny, 3500 exp**

Poszukiwana część znajduje się poziom wyżej w hangarze. Trzeba powiedzieć mechanikowi, że doktor chce naprawić swojego psa, a bez przeszkód będzie można przeszukać i sąsiednie szafki.

Różne:

* Do bazy jest zejście w budynku przy stacji benzynowej – trzeba mieć Combat Armor, bo inaczej żołnierze Enklawy zaatakują w środku.

* Cyberpies nie może nosić ekwipunku, a jako broni używa wyłącznie swoich zębów. Nieszczególnie przydatny.

ENKLAWA

Dostać się tu można na tankowcu, po wykonaniu wszystkich quest'ów z nim związanych. Drużyny w żadnym wypadku nie należy zostawiać w dokach, bo zginą w czasie wybuchu. Bezpieczni są dopiero na statku. Ludzie z wioski znajdują się poziom niżej niż ten, na którym zaczyna się grę w Enklawie. Po zabiciu Prezydenta Stanów Zjednoczonych dobrze jest zabrać jego kartę dostępu. Ułatwi ona bardzo ucieczkę z platformy po włączeniu odliczania w reaktorze. Za pomocą tej samej karty można uruchomić systemy antyterrorystyczne, pozbywając się w ten sposób agenta Horrigan'a. Sierżanta Granite można przekonać do pomocy w walce z Horrigane'm. Alternatywą dla niego jest śmierć w wybuchu. Na poziomie reaktora trzeba wysadzić w powietrze komputer kontrolujący elektrownię. Włączy to odliczanie – dziesięć minut do zniknięcia Enklawy z powierzchni ziemi.

TABELE

ARMORS

Nazwa	AC	Normal	Laser	Fire	Plasma	Explode
Leather Jacket	8	0/20%	0/20%	0/10%	0/10%	0/20%
Combat Leather Jacket	18	2/30%	0/20%	2/25%	0/10%	0/20%
Leather Armor	15	2/25%	0/20%	0/20%	0/10%	0/20%
Leather Armor mkII	20	3/25%	1/20%	1/25%	1/10%	1/25%
Metal Armor	10	4/30%	6/75%	4/10%	4/20%	4/25%
Metal Armor mkII	15	4/35%	7/80%	4/15%	4/25%	4/30%
Tesla Armor	15	4/20%	19/90%	4/10%	10/80%	4/20%
Bridgekeeper's Robes	20	5/40%	8/60%	4/30%	4/50%	6/40%
Combat Armor	20	5/40%	8/60%	4/30%	4/50%	6/40%
Brotherhood Armor	20	8/40%	8/70%	7/50%	7/60%	8/40%
Power Armor	25	12/40%	18/80%	12/60%	10/40%	20/50%
Hardened Power Armor	25	13/50%	19/90%	14/70%	13/50%	20/60%
Advanced Power Armor	30	15/55%	19/90%	16/70%	15/60%	20/65%
Advanced Power mkII	35	18/60%	19/90%	16/70%	18/60%	20/70%

MELEE WEAPONS

Nazwa	Rng	Damage	Ammo	Cap	Str	AP
Sharpened Pole	2	2-(4+m)	4	4t	5at	6throw 7athrow
Spear	2	3-(10+m)	4	4t	5at	6throw 7athrow
Sharpened Spear	2	4-(12+m)	4	4t	5at	6throw 7athrow
Knife	1	1-(6+m)	3	3s	4as	3t 4at
Combat Knife	1	3-(10+m)	2	3s	4as	3t 4at
Little Jesus' Knife	1	5-19	2	3s	4as	3t 4at
Club	1	1-(6+m)	3	3s	4as	
Switchblade	1	2-(5+m)	1	4s		4t
Crowbar	1	3-(10+m)	5	4s	5as	
Wakazashi	1	4-(12+m)	1	3s	4as	3t 3at
Sledgehammer	2	4-(9+m)	6	4s	5as	5t 6at
Super Sledge	2	18-(36+m)	5	3s	4as	4t 5at
Cattle Prod	1	12-(20+m)	SEC	20	4	4s 5as 4t 5at
Ripper	1	15-(22+m)	SEC	30	4	4s 5as 4t 5at

UNARMED WEAPONS

Nazwa	Damage	Ammo	Cap
Boxing Gloves	1-(1+m)		
Plated Gloves	2-(3+m)		
Brass Knuckles	2-(5+m)		
Spiked Knuckles	4-(10+m)		
Power Fist	12-(24+m)	SEC	25
Mega Power Fist	20-(41+m)	SEC	25

THROWN WEAPONS

Nazwa	Rng	Damage	Str	AP
Plant Spike	8	1-2	1	4throw 5athrow
Flare	15	1-1	1	1throw 1athrow
Rock	15	1-4	1	4throw 5throw 3p 4ap
Throwing Knife	16	3-6	3	5throw 6athrow 4s 5as
Molotov Cocktail	12	8-20	3	5throw
Frag Gernade	15	20-35	3	5throw
Plasma Grenade	15	40-90	5	5throw

Legenda:
m = melee damage zadawane przez bohatera
p = punch t = thrust
s = swing a = aimed SEC - Small Energy Cells

SMALL GUNS

Nazwa	Rng	Damage	Ammo	Cap	Str	AP
Magnum	15	12-18	.44	6	5	4s 5a
Magnum SL	20	12-18	.44	6	5	4s 5a -= 1 by przeładować
Needler Pistol	24	12-24	Needle	10	3	5s 6a
PPK12 Gauss Pistol	50	22-32	2mm	12	4	4s 5a
10mm Pistol	25	5-12	10mm	12	3	5s 6a
Desert Eagle	25	10-16	.44	8	4	5s 6a
Desert Eagle Expand	25	10-16	.44	20	4	5s 6a
14mm Pistol	24	12-22	14mm	6	4	5s 6a
.223 Pistol	30	20-30	.223	5	5	5s 6a

BIG GUNS

Bozar	35	25-35	.223	30	6	6b(15)
Rocket Launcher	40	35-100	Rakieta	1	6	6s
Flamer	5	45-90	FF	5	6	6b
Improved Flamer	5	45-90	FF	5	6	6b
Minigun	35	7-11	5mm	120	7	6b(30)
Avenger Minigun	40	10-14	5mm	120	7	6b(30)
Light Support Weap	40	20-30	.223	30	6	6b
M60	35	18-26	7.62mm	50	7	6b(10)

RIFLES

Pipe Rifle	20	5-12	10mm	1	5	5s 6a
Assault Rifle	45	8-16	5mm	24	5	5s 6a 6b(8)
Assault Rifle Extd	45	8-16	5mm	100	5	5s 6a 6b(8)
FN FAL	35	9-18	7.62mm	20	5	5s 6a 6b(10)
FN FAL Night Sight	35	9-18	7.62mm	20	5	5s 6a 6b(10)
FN FAL HPFA	35	11-22	7.62mm	20	5	5s 6a 6b(20)
XL70E3	35	12-19	.223	20	5	s5 a6 b6
Shotgun	14	12-22	12 ga.	2	4	5s 6a
Sawed Off Shotgun	7	12-24	12 ga.	2	4	5s 6a
Combat Shotgun	22	15-25	12 ga.	12	5	5s 6a 6b(3)
H&K CAWS	30	15-25	12 ga.	10	6	5s 6a 6b
Pancor Jackhammer	35	18-29	12 ga.	10	5	5s 6a 6b(5)
M72 Gauss Rifle	50	32-43	2mm	20	6	5s 6a 6b(10)
Sniper Rifle	50	14-34	.223	6	5	6s 7a
Hunting Rifle	40	8-20	.223	10	5	5s 6a
Scoped Hunting Rifle	40	8-20	.223	10	5	5s 6a

SUBMACHINES GUNS

Tommy Gun	32	3-20	.45	50	6	5s 6a
HK P90c	30	12-16	10mm	24	4	4s 5a
10mm SMG	25	5-12	10mm	30	5	5s 6a 6b
M3A1 Grease Gun	20	10-20	.45	30	4	4s 5a 5b(8)
H&K G11	35	10-20	4.7mm	50	5	5s 6a 6b
H&K G11E	40	13-23	4.7mm	50	6	5s 6a 6b(7)

ENERGY WEAPONS

Laser Pistol	35	10-22	SEC	12	3	5s 6a
Magneto-Laser Pistol	35	10-22	SEC	12	3	5s 6a
Plasma Pistol	20	15-35	SEC	16	4	5s 6a
YK32 Pulse Pistol	15	32-46	SEC	5	3	4s 5a
Solar Scorcher	20	20-60	Brak	6	3	4s 5a
Laser Rifle	45	25-50	MFC	12	6	5s 6a
Laser Rifle Extd	45	25-50	MFC	24	6	5s 6a
Plasma Rifle	25	30-65	MFC	10	6	5s 6a
Turbo Plasma Rifle	35	35-70	MFC	10	6	5s 6a
YK42b Pulse Rifle	30	54-78	MFC	10	3	5s 6a
Gatling Laser	40	20-40	MFC	30	6	6b

Legenda: MFC - Micro Fusion Cells · SEC - Small Energy Cells FF - Flamer Fuel


OSTATNIO TROCHĘ CHOROWAŁEM.
BLEDZIU 78

Co piszczy w Internecie

Prasa, radio i telewizja to różnorodne media, które rządzą światem informacji i rozrywki, a rozwijały się przez dziesiątki lat. Od kilku lat mamy jednak do czynienia z nowych wytworem technologii, zwanym Internetem. To jego właśnie pojawienie się rewolucjonizuje życie na świecie. Nie są to zbyt wielkie słowa dla tego wydarzenia. Dzięki światowej sieci otwierają się przed człowiekiem nowe, nieznane dotąd możliwości, a odległości przestają mieć znaczenie.

Gry komputerowe wyszły już jakiś czas temu z fazy indywidualizmu, przechodząc w etap kolektywizmu. Sztuczna Inteligencja wciąż nie dorasta do pięt przeciętnemu graczowi – jak do tej pory największym osiągnięciem stało się zbudowanie komputera do wygrywania w szachy z Kasparowem. Tyle tylko, że oprócz Kasparowa jest jeszcze 5 miliardów ludzi – kto wygra z nimi? Poza tym poza szachami istnieje całe mnóstwo gier dostępnych średnio inteligentnemu człowiekowi, w których obwody scalone mają osiągi – eufemistycznie mówiąc – nienadzwyczajne albo żadne. Wreszcie – schematyzm działania komputerów jest na dłuższą metę męczący – a przy pokonaniu złomu nie ma tyle radości, co przy zwycięstwie nad przeciwnikiem z krwi i kości. Komputer nie potrafi się tak ekspresyjnie wściekać...

Dział przygotowali:
Rafał Frąckiewicz (rif@ikp.pl)
Łukasz Wasilewski (luke@valhalla.com.pl)
Baggins (mkam@okwf.fuw.edu.pl)
Michosz (majkel@valhalla.com.pl)

JAK WEJŚĆ DO SIECI?

1. Z ŻYCIA INTERNAUTY

Fenomen Internetu świetnie nadaje się do rozważań socjologów. Jeszcze nigdy w historii, żaden sposób komunikowania się pomiędzy ludźmi nie rozwijał się w sposób tak błyskawiczny. Z dnia na dzień zwiększa się liczba użytkowników podłączanych do sieci. Światowe szaleństwo trwa począwszy od pojedynczych użytkowników siedzących w domach, aż po wielkie firmy i to bynajmniej nie tylko informatyczne. Wszystko wskazuje na to, że Internet powoli staje się nieodłącznym elementem życia codziennego, bądź służy swą pomocą w pracy. Rewolucja ta nie omija również naszego kraju. Ocenia się, że w Polsce jest około dwóch milionów użytkowników, którzy mają stały dostęp do sieci, a przecież trzeba do tej liczby dodać także tych, którzy korzystają z sieci okazjonalnie. Liczby te będą pewnie wzrastać, na co wskazuje nie tylko liczba sprzedawanych komputerów, ale i liczba dołączanych do nich modemów. Chyba najbardziej zadowolony z takiego obrotu sprawy powinien być nasz monopolista telekomunikacyjny, TPSA, zarabiający na internautach krocie, nie oferując im przy tym nawet dostatecznego poziomu usług. Jak dotychczas na nic zdają się protesty. TPSA w dalszym ciągu stoi przy swoim. Dotychczas połączenia z bezpośrednim numerem dostępowym 0-202122 naliczane są do rachunku jako normalna rozmowa lokalna, dla której taryfa wynosi 22 grosze (z podatkiem VAT) za impuls (1 impuls = 3 minuty), czyli godzina pracy bądź zabawy w sieci kosztuje 4,40 złotych. Kalkulacje są proste, a zapewniam, że na sieci czas leci bardzo szybko. Gdyby jeszcze wszystko przebiegało bezboleśnie, tj. łączyłoby się za każdym razem i nie zrywało co 15 minut, to można by trochę mniej marudzić, ale to co się wyprawia na wielu centralach jest nie do przyjęcia. W godzinach szczytu w wielu miastach dużym szczęściem jest połączyć się w ciągu 30 minut i potem pozostaje tylko się modlić, żeby nie zerwało.

Czymże więc Internet przyciąga i co jest w stanie zaoferować swym użytkownikom? Okazuje się, że uzależnione jest to od charakteru działalności. Wielkie firmy na zachodzie zwietrzyły szansę zarobku. Powstaje coraz więcej sklepów internetowych, zarabia się na reklamie. Tak, tak, poprzez sieć dotrzeć można do klienta nie gorzej niż przez telewizje. Kolejny aspekt to szybkość informacji. Serwisy telewizyjne podają newsy, ale kto ma czas na ich oglądanie, a tak, siedząc w biurze można otrzymywać wszystko w tym samym czasie co konkurencja. Podobnie ma się sprawa z notowaniami giełdowymi, informacjami sportowymi czy prognozą pogody. Nie można też zapomnieć o rozrywce. Każdy kto choć raz spróbował kilkunastoosobowych potyczek w grach typu Quake czy Starcraft wie, jaki to może być magnes. Zostają jeszcze internetowe pogaduchy, grupy dyskusyjne, czy też nieprzyzwoita, ale zawsze zabawa we włamania. Istnieją również inne strony internetu, któż nie zajrzał choć raz na strony zwane w skrócie XXX.

Dotychczas przedstawiałem kontakt z Internetem w samych superlatywach, a trzeba przecież także pamiętać o zagrożeniach z niego płynących. Jednym z nich jest uzależnienie od przebywania w komputerowym świecie. Coraz mniej czasu spędza się tym samym w świecie zewnętrznym. Kontakty towarzyskie ograniczają się niemal wyłącznie do "rozmów z monitorem". Nauka, praca schodzą na dalszy plan. Trzeba zdać sobie sprawę, że wytwarza się na naszych oczach zupełnie nowe społeczeństwo, które patrzy na rozrywkę, wolny czas lub pracę z perspektywy komputera. Na razie w Polsce pewnym hamulcem przed takim spojrzeniem są spore opłaty, ale gdy ta bariera w końcu zostanie przeskoczona to kto wie co się będzie działo.

Przyszłość Internetu wydaje się niezagrożona, mimo iż odzywają się głosy o zbytnim przeładowaniu i wyeksploatowaniu obecnej technologii na której opiera się światowa sieć. Z drugiej jednak strony powstaje coraz więcej linii o bardzo dużej przepustowości danych, lub też proponuje się lepsze rozwiązania dla tych już istniejących, np. miedzianych. Tymczasem programiści myślą nad coraz to sprytniejszymi narzędziami użytkowymi i opracowują kolejne pomysły do wykorzystania sieci. Jednym z bardziej ambitnych projektów jest próba stworzenia uniwersalnego języka, dzięki któremu przełamałoby się bariery językowe. Początkowo przeznaczony on będzie dla 10 podstawowych języków UNESCO, do których niestety język polski się nie zalicza. Nie wyklucza to jednak możliwości dołączenia go w grupie kolejnych.

2. POŁĄCZENIA

Internauta to człowiek surfujący po sieci. Pojęcie zdefiniowane bardzo ogólnie, ale oddające w zupełności charakter postaci, która siedzi nocami przed ekranem i na pewno temat gier komputerowych nie jest jej obcy. Zresztą internauta na ogół jest pochodną gracza. Komputer w domu, wszędzie mówią o Internecie, tylko kwestią czasu staje się moment gdy zacznie się zadawać pytanie: jak się tam dostać i co sieć jest w stanie zaoferować. Istnieje sporo możliwości dzięki którym można rozpocząć buszowanie po bezkresach sieci. Podstawowy i z pewnością najprzyjemniejszy kontakt z Internetem zawiązuje się przy wykorzystaniu własnego domowego sprzętu, czyli poprzez modem połączony z linią telefoniczną (patrz p.3). Już na wstępie trzeba zaznaczyć, iż jest to bardzo droga rozrywka, może tylko z wyjątkiem gdy użytkownik używa sieci wyłącznie do poczty elektronicznej (p. 4.1), czy też odwiedzania co pewien czas swoich ulubionych stron WWW (p. 4.2) W takim przypadku rachunki telefoniczne nie powinny przyprawiać o palpitację serca. Dużo gorzej, gdy pozna się pozostałe uroki, takie jak np. IRC (p. 4.4) czy też możliwość rozgrywania potyczek w gry komputerowe z reprezentantami innych narodowości. Wówczas szybko okaże się, że rachunki telefoniczne dochodzą do naprawdę imponujących kwot. Podając na swoim (zaznaczam – skrajnym) przykładzie, rachunki miesięczne wynosiły od 1200 do 1500 złotych. Nie jest to kwota, obok której można przejść obojętnie. Przyczyną takiego stanu rzeczy, nie będę tu chyba oryginalny, są działania naszej firmy telekomunikacyjnej. Poważnym mankamentem połączenia modemowego jest bardzo słaby transfer danych. W najlepszym przypadku w kilku miastach osiąga on wartość 57600 b/s. Nieco lepszy transfer, rzędu 64 kb/s można osiągnąć posiadając specjalny modem i łącze ISDN (Integrated Services Digital Network), czyli sieć cyfrową z integracją usług. W wielu miastach funkcjonują cyfrowe centralne telefoniczne i korzystając z ISDN ma się cyfrową jakość usprawniającą połączenia. Wszystko fajnie, ale znów pojawia się problem impulsów, które są naliczane identycznie jak przy modemie. Ciekawą alternatywą jest korzystanie z ŁĄCZA PPP przeznaczonego generalnie dla właścicieli niewielkich sieci, składających się z kilku komputerów, które mają pracować w Internecie, osób chcących prowadzić własny, nieduży serwer informacyjny WWW i serwer pocztowy, lub też, co najważniejsze w tych rozważaniach, dla zwykłego szarego użytkownika. Mogą oni podłączyć się do Internetu łączem dzierżawionym z prędkością do 28.8 kb/s. Praca na takim łączu odbywa się w protokole PPP. Dostęp tego typu nie wymaga wielkich inwestycji. Wystarczy zwykły komputer typu PC. Podłączenie komputera odbywa się bowiem przez port szeregowy (tzw. COM). Miesięczny koszt łącza o prędkości do 28.8 kb/s to 800 zł + VAT. Kolejnym rozwinięciem tej opcji jest dostęp do Internetu łączem stałym (dzierżawionym) w protokole FRAME RELAY. Można wówczas pracować z prędkością od 64 kb/s do 2 Mb/s. Posiadając takie łącze można umieścić w sieci Internet swój serwer i całemu światu udostępniać informacje na dowolny temat. Można także samemu zakładać skrzynki pocztowe i korzystać z mnóstwa innych możliwości jakie daje Internet. I to wszystko za cenę abonamentu. Dzierżawa modemów i linia od abonenta do najbliższego węzła, do którego jest on podłączony

wliczone są w miesięczną opłatę abonamentową. Podłączenie do sieci tą metodą wymaga zakupu routera lub specjalnej karty do komputera obsługującej protokół Frame Relay. Abonament miesięczny zależny jest od prędkości łącza. Na przykład łącze o prędkości 256 kb/s kosztuje 1100 złotych miesięcznie + VAT. Ceny łącz dzierżawionych jak widać nie należą do niskich. Małymi, ale zawsze, kroczkami przybliża się bardziej realna sieć dzięki operatorom sieci kablowej. Pierwszy taki eksperyment przeprowadzony w Warszawie przez firmę Aster City już teraz jest obiektem zazdrości wśród komputerowej braci z pozostałych rejonów Polski. Próba ta polegała na wykorzystaniu światłowodowych linii, które pierwotnie położone były, aby przekazywać sygnał telewizji kablowych. Mam nadzieję, że prognozy finansowe takich przedsięwzięć okażą się na tyle atrakcyjne, iż w ślady Aster City podążą inni operatorzy kablówek. Największym plusem w omawianym przypadku jest cena abonamentu, która nie powinna przekraczać 100 złotych miesięcznie.

Tym samym wyczerpują się domowe możliwości. Pozostaje ruszyć w miasto. Coraz popularniejsze stają się kafejki internetowe zwane również "cyberkawiarniami". Miejsca takie jak sama nazwa wskazuje łączą w sobie elementy rozrywki konsumpcyjnej z rozrywką wirtualną. Opowiadanie o pierwszej z nich, czyli piwie, winie i panienkach nie byłyby na temat, więc omówię pokrótce te drugie atrakcje. Za pewną kasę (5–8 złotych za godzinę) udostępniane są komputery (czasami tylko terminale), dzięki którym można surfować po sieci. Jeżeli oferowany jest wysoki transfer, można wykorzystać takie miejsce do ściągnięcia dużych plików lub też do grania. Oprócz tego może to być atrakcja dla osób nie posiadających własnego komputera. Poza tymi dwoma powyższymi powodami jest to średnio interesująca alternatywa do domowego sieciowania, gdyż godzina pracy przez modem kosztuje 4,40 złotych. Wędrówkę można kontynuować kierując swe kroki do szkoły. Często się zdarza, że to właśnie na zajęciach w pracowni informatycznej pierwszy raz spotykamy się z Internetem i jego możliwościami. Szkoły na ogół dysponują różnorodnymi połączeniami, często nawet są podłączone światłowodami. Poza zajęciami w pracowni warto porozmawiać z dyrektorem, aby ten umożliwiał dostęp do komputerów również poza planowymi zajęciami. Na ogół szefowie szkół idą uczniom na rękę. Największy plus szkolnego surfowania to oczywiście pełna darmocha. Czemu by po szkole nie odwiedzić ojca w pracy? Zakłady pracy to też często miejsca z szybkim łączem i brakiem opłat. Problem w tym by znaleźć w tej wersji dobre wejścia. Ojciec, wujek, brat, ciocia, wszystko się może przydać. Prawdziwy sieciocholik potrafi odnaleźć wszystkie takie źródła dostępu. Dużo łatwiej sprawa wygląda, gdy wreszcie zda się maturę i dostanie na wymarzone studia. Wówczas otwierają się dodatkowe możliwości, gdyż uczelnie udostępniają na ogół swoje terminale. Sprytni ludzie dotrą do nich również nie posiadając indeksów. W moim przypadku polegało to na wyżebraniu konta od kolegi i już sprawa była z głowy.

3. POŁĄCZENIE MODEMOWE

Proces łączenia z siecią można rozpocząć na sprzęcie klasy min. 486, aby całość miała ręce i nogi. Należy w nim zamontować zakupiony modem. Na rynku są dostępne dwa rodzaje: zewnętrzny i wewnętrzny. Oba rozwiązania mają swoje plusy i minusy. Modem zewnętrzny podłącza się do portu COM i zasilany jest z gniazdka, natomiast wewnętrzny wkłada się, w zależności od modelu, do wolnego slotu ISA lub PCI. W chwili obecnej nie opłaca się kupować modemu o transferze niższym niż 33600 b/s lub 56700 b/s, z tym, że te drugie nie we wszystkich miastach są jeszcze wykorzystywane (połączenie będzie wówczas rzędu 33.6 kb/s), ale to tylko kwestia czasu. W modemie znajdują się dwa gniazdka. Phone – opcjonalnie można podłączyć do niego telefon i Line – tu należy podłączyć linię telefoniczną. Proces pierwszego połączenia z siecią omówię na przykładzie systemu WINDOWS 95, który jest standardową platformą dla domowych komputerów PC. Włożony mo-

dem powinien zostać wykryty przez system i w zależności od modelu zainstalowane konkretne drivery. Kolejny krok to sprawdzenie, czy zainstalowana jest w systemie karta typu DIAL UP i protokół TCP/IP. Aby dokonać tego należy wejść do "Panelu sterowania" i wybrać ikonę sieć. Jeżeli któraś z tych rzeczy nie jest tam widoczna, należy ją zainstalować. Teraz można przystąpić do konfigurowania pierwszego połączenia przy pomocy programu DIAL UP NETWORKING. Pierwszym krokiem jest kliknięcie na ikonę "Utwórz nowe połączenie". Kolejno należy wpisać nazwę połączenia, skonfigurować (ewentualnie jeżeli jest zainstalowany więcej niż jeden, to wybrać) modem i przejść do kolejnej sekcji. W konfiguracji modemu przy połączeniu z TPSA ważne, by w zakładce "Opcje" zaznaczone było pole "Wywołaj okno terminala po wybraniu numeru". Teraz pozostaje tylko wpisać numer dostępowy, np. uniwersalny dla całego kraju numer TPSA 0-202122 i ta część jest już załatwiona – utworzono nowe połączenie. Na koniec już tylko wystarczy sprawdzić we właściwościach nowego połączenia, czy zaznaczony jest typ serwera PPP i ruszamy na podbój sieci.

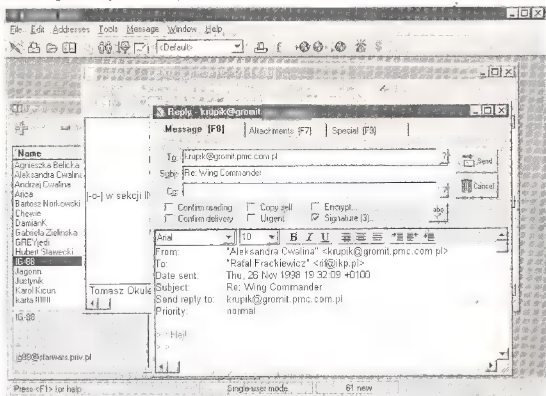
4. USŁUGI INTERNETOWE

4.1 E-MAIL

Poczta elektroniczna to chyba najpopularniejsza usługa internetowa, z której korzysta każdy użytkownik praktycznie codziennie. Wykorzystują się ją w celach towarzyskich, w celu pogłębiania swych zainteresowań, czy nawet jako pomoc w pracy. Największymi zaletami e-maila jest szybkość z jaką wysłane listy docierają do adresata.

4.2 WWW

Czym jest owo tajemnicze WWW, które tak często przewija się w tym tekście ? Skrót ten po rozszyfrowaniu to World Wide Web, czyli ogólnie – globalna sieć. Jest to termin używany do opisu wszelkich informacji i treści multimedialnych dostępnych w Internecie. Strony WWW są graficznym interfejsem użytkownika mającym na celu przeglądanie wszelkiego rodzaju informacji, wykorzystującym system hiperłączy pozwalający na łatwe



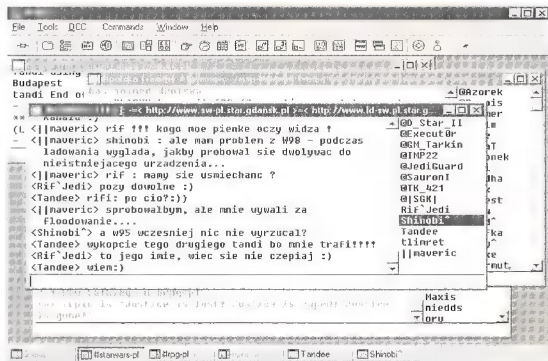
przemieszczanie się i poszukiwanie interesujących nas tematów. Dostęp do stron najwygodniejszy jest przy wykorzystaniu programów zwanych przeglądarkami internetowymi. Łączenie z siecią umożliwia przeglądanie stron umieszczonych w najdalszych zakątkach świata, a przy tym niezależnie z jakim państwem się łączy, płaci się jak za zwykłe połączenie miejscowe. Strony WWW zawierają bardzo różnorodne treści uzależnione tylko od wiedzy ich autorów, ich zainteresowań i zaangażowania. Własne strony posiadają wszystkie znaczące w świecie i w kraju firmy, a także miliony indywidualnych użytkowników. Nic nie staje na przeszkodzie by samemu stworzyć witrynę internetową. Wystarczy mieć konto I dostateczną ilość miejsca, które stanowi jedyne ograniczenie pomysłowości.

4.3 FTP

File Transfer Protocol, czyli protokół przenoszenia plików używany jest przez dwa komputery transmitujące pomiędzy sobą pliki. Na świecie istnieją tysiące serwerów ftp zawierające ogromne ilości plików, programów i temu podobnych. W Polsce sporą popularnością cieszą się serwery na których znajdują się pliki muzyczne zapisane w formacie MP3 lub te, z których można ściągnąć niezbędne narzędzia komputerowe czy też demonstracje gier.

4.4 IRC

Internet jak wiadomo łączy ludzi i ułatwia szybki kontakt z całym niemalże światem. Jedną z najbardziej popularnych pod tym względem usługą internetową jest bez wątpienia IRC (Internet Relay Chat), dostępny z wszystkich systemów operacyjnych. Jest to wirtualne miejsce spotkań osób, które wchodząc na odpowiednie kanały mogą dyskutować w formie pisemnej o interesujących ich rzeczach, zawierać znajomości, czy też po prostu sobie pożartować lub poćwiczyć poznawany przez siebie obcy język. Jest to chyba najbardziej wciągająca i czasożerna usługa z wszystkich dostępnych w sieci. W Polsce IRC również cieszy się olbrzymią popularnością i chyba stanowi największy zarobek dla TPSA. Internauci zrzeszają się na wielu kanałach, posiadają własną etykietę i organizują spotkania w pozawirtualnej przestrzeni, czyli w real. Polskie kanały często są oznaczane dopiskiem pl jak np. tematyczne #anime-pl, czy też #rpg-pl. Dziesiątki polskich kanałów i niezliczona liczba obcojęzycznych są naprawdę sporą atrakcją, ale trzeba uważać, bo IRC nabija rachunki bardzo szybko.



4.5. GRUPY DYSKUSYJNE

Miliony ludzi zrzeszone w dziesiątkach tysięcy grup dyskusyjnych wymieniają się każdego dnia informacjami, ciekawostkami itp. dotyczącymi konkretnych zawodów czy też zainteresowań. Takie konkretne forum pozwala na poszerzanie swych horyzontów, a także poznawanie osób o podobnych zainteresowaniach. Grupy takie ocierają się o prawie wszystko, można zapisać się do tematycznych grup dotyczących lotnictwa, filmu, broni, komiksów, fizyki, chemii, koszykówki, żużla, słowem wszystkiego co można sobie wymarzyć.

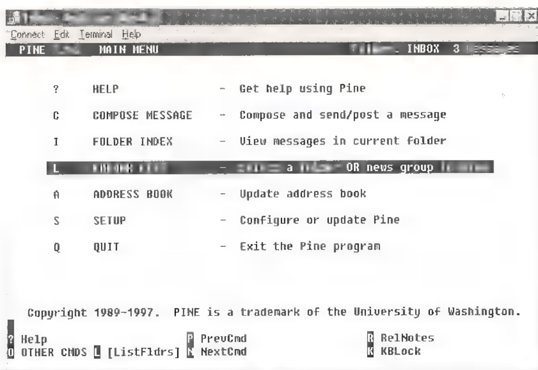
4.6 TELNET

Jest to program umożliwiający zdalne połączenie z innym komputerem i korzystanie z jego zasobów. Komputer domowy (klient) staje się wówczas łącznikiem pomiędzy klawiaturą a komputerem, z którym zdalnie się połączono (serwer). Ważne w tym przypadku, że serwer nie musi pracować w tym samym systemie co klient. Usługa ta pozwala między innymi na połączenie z posiadanym kontem na innych komputerach. Umożliwia to wówczas wykorzystywanie zasobów innego sprzętu, pozwala np. na ściąganie i wysyłanie poczty, plików, bądź korzystanie z niedostępnych u siebie innych usług internetowych.

5. ZAKŁADANIE DARMOWEGO KONTA

Jest to jedna z podstawowych czynności, które należy wykonać po podłączeniu się do sieci. Początkowo w celu ograniczeniu kosztów warto założyć jedynie skrzynkę pocztową na którymś z polskich serwerów. Takie skrzynki są bezpłatne, ale cechują się swoimi ograniczonymi prawami. Do celów towarzyskich, typu wymiana poczty elektronicznej czy korzystanie z list newsowych jest w zupełności wystarczająca. Proces zakładania takiej skrzynki jest stosunkowo prosty. Przy pomocy zainstalowanej przeglądarki internetowej należy połączyć się z którymś z serwerów oferujących takie usługi. Przykładowe adresy:

http://frikomail.onet.pl/friko/
http://www.kki.net.pl/kki/email.html
http://www.hotmail.com
http://free.polbox.pl/mailwww.html
http://www.free.com.pl
http://www.starmail.com



Następnie warto zapoznać się z regulaminem. Omówione są w nim podstawowe dane, jak np. ilość miejsca oferowana dla skrzynki lub strony WWW, a także informacje o zasadach korzystania z tejże usługi. Po tej czynności wypełnia się krótką ankietę. Na przykład w KKI trzeba podać swe dane osobiste: imię i nazwisko, adres zamieszkania oraz wykształcenie. Najważniejsze w ankiecie są przede wszystkim dwie inne rubryki. Pierwsza z nich to login, czyli twój przydomek lub imię, a druga to password, a więc hasło, które później będzie wpisywać się, gdy będzie chciało się ściągać przychodzącą do skrzynki pocztę. W obu przypadkach nie należy używać polskich znaków. Po wysłaniu tejże ankiety (na końcu powinien znajdować się przycisk odpowiedzialny za tę operację) rozpoczyna się proces zakładania. Po upływie około 15 minut konto jest już gotowe i można z niego korzystać przy pomocy któregoś z programów do poczty elektronicznej, który należy jeszcze odpowiednio skonfigurować. Proces ten powinien być także opisany na stronie serwisu w którym założono konto. Przykładowo omówię jak wygląda on dla programu pocztowego NETSCAPE MESSENGER zawartego w pakiecie sieciowym firmy Netscape wersja 4.xx. Dla tego przykładu przyjmuję, że zakładałem konto na serwerze POLBOX. Login przyjąłem **janek**, a hasło – **bombjack**. E-mailowy adres otrzymałem więc następujący: **janek@polbox.com**. Po otwarciu NETSCAPE należy wybrać "edit", po czym "preferences". Teraz można przystąpić do wpisywania parametrów w "Mail & Groups".

Identify – imię i nazwisko "Your name" i adres poczty elektronicznej – E-mail.

Mail Server – uzupełnia się parametrami uzyskanymi podczas zakładania konta. Mail server user name to login, w przykładzie był to janek. Outgoing mail (SMTP) server – serwer poczty wysyłanej, dla POLBOXU zwie się smtp.polbox.com. Incoming mail server (POP3), to z kolei serwer poczty przychodzącej – polbox.com. Reszta parametrów ustawiana jest już automatycznie, ale oczywiście można je później dostosować do własnych standardów. Teraz wystarczy już tylko przetestować skrzynkę wysyłając do siebie list.

6. OPROGRAMOWANIE

Udane przebrnięcie przez proces instalacji modemu już prawie otwiera możliwość buszowania po sieci. Potrzeba teraz tylko odpowiednich programów użytkowych do eksploracji jej zasobów i tych które ułatwią życie przy określonych zadaniach, którymi pragnie się poświęcić. Poza podanymi adresami, spod których można je zdobyć; systematycznie pojawiają się one na płytach CD dołączanych do pism branżowych co jest dużo wygodniejszą i tańszą alternatywą.

6.1 INTERNETOWA PRZEGLĄDARKA

Jej priorytetowym zadaniem jest umożliwienie użytkownikowi przeglądanie stron WWW, ułatwianie ich wyszukiwania, a także ściąganie zasobów znajdujących się w Internecie. Na rynku dominują obecnie dwie przeglądarki. Pierwsza to produkt firmy Netscape, zwany NETSCAPE COMUNICATOR. W chwili obecnej najbardziej zaawansowaną jego wersją jest ta oznaczona numerem 4.5, jest ona w pełni darmowa i do ściągnięcia z sieci z wielu miejsc m.in. ze strony producenta http://home.netscape.com/. Drugi produkt to MICROSOFT INTERNET EXPLORER, który jest integralną częścią systemu Windows'98. Zresztą chwyt ten jest między innymi jednym z powodów, że od kilku miesięcy w Stanach Zjednoczonych trwa konflikt pomiędzy Urzędem Antymonopolowych a firmą Billa Gatesa. Pomimo trwającej batalii pomiędzy obydwoma firmami, obie przeglądarki cieszą się dużym powodzeniem i są praktycznie bezkonkurencyjne. Wybór pomiędzy nimi dla laika nie stanowi żadnej różnicy, gdyż obie działają w sposób bardzo przejrzysty i generalnie intuicyjne opcje obsługi nie powinny nastręczyć wielu problemów nawet początkującemu użytkownikowi. Oba pakiety posiadają również kilka użytecznych narzędzi, w tym program do obsługi poczty elektronicznej.

6.2 PLUG – INS

Mianem tym określa się programy będące nakładkami na przeglądarki, dodające im nowe możliwości. Dzięki nim można przeglądać skompresowane w specjalnych formatach

filmiki, pliki dźwiękowe, czy nawet słuchać audycji radiowych. Niezbędnymi plug-inami są w sumie dwa produkty. Pierwszy to REALPLAYER firmy REALNETWORKS (http://www.real.com), a drugi – FLASH PLAYER firmy MACROMEDIA (http://www.macromedia.com).

6.3 PROGRAM POCZTOWY

Jest to narzędzie niezbędne przy korzystaniu z elektronicznej skrzynki pocztowej. Pozwala na przeglądanie przychodzącej na konto poczty, jak i jej wysyłanie. Oprócz listów zajmuje się obsługą grup dyskusyjnych. W przypadku dużej ilości przychodzących listów obecne programy pozwalają na dokładne ich przefiltrowanie, a w celu zaoszczędzenia czasu ściągają z serwera same nagłówki, by w przypadku nieproszonej korespondencji właściciel nie musiał tracić pieniędzy na niepotrzebne jej ściąganie. Przydatne mogą się również okazać pomoce w prowadzeniu korespondencji, jak np. książki adresowe lub szereg ustawień konfiguracyjnych. Najczęściej używanymi programami tego typu są podpięte pod przeglądarki NETSCAPE MESSENGER i MICROSOFT OUTLOOK, a także przeznaczony tylko do tej czynności bardzo popularny wśród komputerowej braci PEGASUS MAIL.

6.4 GETRIGHT

Każdy zna sytuację, gdy podczas ściągania dużego pliku na minutę przed końcem zerwało się połączenie, a to z winy TPSA, a to akurat ktoś w domu zapragnął zadzwonić do znajomych. Ocaleniem dla użytkownika i późniejszego rachunku może być popularny program GETRIGHT. Jego podstawową funkcją jest optymalne ściąganie plików z serwerów ftp czy też stron WWW, ale największą zaletą jest możliwość kontynuacji transferu w wypadku zerwania połączenia. Oprócz takiego ściągania na raty program oferuje kilka innych ciekawostek, np. ściąganie przy pomocy tzw. mirrorów jednego pliku z kilku miejsc naraz. GETRIGHT w wersji shareware osiągalny jest w sieci m.in. na stronie producenta: http://www.headlightsw.com/.

6.5 MIRC

Bez wątpienia najpopularniejszym programem do korzystania z IRC jest MIRC, stworzony przez Khaleda Mardam-Beya. Prosty graficznie i dziecinnie prosty w obsłudze, pozwala na łatwe połączenie z serwerami irc i późniejsze z nich korzystanie. Przy jego pomocy można także przesyłać różnorodne pliki, a system skryptów stworzonych na użytek tego programu pozwala wydatnie zwiększyć jego możliwości. Można go ściągnąć z wielu miejsc, adres strony autora: http://www.mirc.co.uk/.

7. W POSZUKIWANIU...

Pierwszemu uruchomieniu przeglądarki towarzyszy na ogół pewne zakłopotanie. Gigantyczne zasoby czekają, ale jak się do nich zabrać ? Często jako pierwsze adresy wpisuje się te, które zobaczyło się w gazecie, czy mówili o nich znajomi. Szybko jednak przyjdzie znużenie i chęć poznania czegoś nowego. W tym celu stworzono specjalne strony wyszukiwarki. Opierają się one na specjalnych procedurach wyszukiwawczych. Wystarczy podać słowo temat, bądź zwrot który w danej chwili nas interesuje i wyczekać kilka minut na efekt poszukiwań. W rezultacie otrzymuje się szereg odnośników do stron, gdzie znajdują się owe tematy. Wyszukiwanie można np. zawęzić tylko do nazw strony, czy też kontynentu. Istnieją również nasze krajowe strony o takim przeznaczeniu, poszukujące haseł tylko w obrębie naszego kraju.

Przykładowe strony wyszukiwarek:

http://www.yahoo.com
http://www.altavista.com
http://www.chip.pl
http://infoseek.icm.edu.pl
http://www.hotbot.com
http://www.onet.pl.
http://www.wp.pl.
http://www.webcrawler.com

GRY INTERNETOWE

Większość wydawanych obecnie gier ma wbudowane rozwiązania umożliwiające grę sieciową. Wystarczą dwa komputery i jakieś połączenie między nimi, by gra nabrała zupełnie nowego smaku. Jak długo bowiem można likwidować Obcych, być pierwszym na mecie czy ratować Wszechświat. Tymczasem rozgromienie stada współplemieńców, gdzie na dźwięk Twego imienia rozlegają się głosy rozpaczy bądź z trudem hamowanej furii, wprawia w szampański nastrój i pozwala kontynuować zabawę do białego rana. Cała impreza nabiera zaś prawdziwych rumieńców, gdy łączymy się z Internetem, dającym szansę interakcji z setkami mniej lub bardziej znajomych ludzi, siedzących często o kilka tysięcy kilometrów od nas.

Serwery chwilowe

KALI, autorstwa Jaya Crottona jest w tej chwili najbardziej znanym i docenianym programem oferującym możliwość wirtualnego przekształcania połączenia Internetowego tak, by było obsługiwane jak sieć lokalna (LAN). Z początku przeznaczony do rozgrywania deathmatchów w DOOM (pod nazwą IFrag), z czasem przerodził się w program dla wszelkich gier. Szacuje się, iż liczba zarejestrowanych użytkowników Kalego sięgnęła 180 tysięcy (listopad '98) i ok. 20 tys. nałogowców grających codziennie po 2–3 godziny.

Program w wersji shareware znajduje się na oficjalnej stronie:

http://www.kali.net/js/welcome.html

Program obsługuje m.in. APACHE, COMMAND & CONQUER, DESCENT 1, 2, EF2000, MORTAL KOMBAT 3, DOOM.

KAHN. Na rynku pojawił się poważny konkurent – Kahn, autorstwa Normana Brighta. Kahn, podobnie jak Kali, występuje w dwóch wersjach: pod DOS i pod WIN'95. Wersja demonstracyjna umożliwia 3-tygodniowe, darmowe granie.

Kahn oferuje graczom wiele nowych możliwości:

- wewnętrzna kompresja danych,
- niższa cena – 15 USD (Kali – 20 USD),
- mniejsze wymagania sprzętowe ,
- prosta instalacja.

Kahn obsługuje prawie wszystkie gry w których jest opcja grania poprzez sieć IPX, np.:

COMMAND & CONQUER (wraz z RED ALERT pod Win'95!), DESCENT 1 i 2, DOOM 1 i 2, DUKE NUKEM 3D, EF 2000, FIGHTER DUEL, MECHWARRIOR: NETMECH, QUAKE, WARCRAFT 1 i 2, ATF, ATF GOLD, NATO FIGHTERS, NASCAR 2.

Serwery Kahna w Polsce:

Piast	156.17.27.247
Avalon	193.59.169.59

Dodatkowe informacje: http://www.stargatenetworks.com
http://www.wbc.lublin.pl/~shadock/kahn.html

Dedykowane serwery firmowe

Producenci określonych gier zapewniają możliwość gry wieloosobowej poprzez specjalnie do tego celu udostępnione darmowe serwery. Takie firmy to np. Blizzard i Westwood, producenci m.in. popularnych gier COMMAND AND CONQUEST i DIABLO.

WESTWOOD. Po uruchomieniu gry "matki" i wybraniu trybu rozgrywki Multiplayer/Internet i po podłączeniu się do serwisu ukazuje się okienko podzielone na kilka części. Mamy w nim informacje o innych podłączonych graczach i toczących się grach. Po wejściu na jakikolwiek kanał możemy poprosić innych graczy o udzielenie wskazówek, lub wyzwać kogoś na śmiertelny pojedynek.

Przed przystąpieniem do gry ustalana jest początkowa liczba forsy, oddziałów, jak i kolor armii. Istnieje możliwość gry "przyjacielskiej" jak i "każdy na każdego", a także tzw. gra w zdobycie flagi. W grze w trybie wieloosobowym możemy budować jednostki i konstrukcje nie spotykane w grze dla jednego zawodnika (złodziej, fałszywe budynki).

Ze strony http://www.westwood.com można ściągnąć najnowszą wersję programu.

BLIZZARD. Rozwiązanie podobne zastosował Blizzard dla jednej z najlepszych gier sieciowych 97 roku – DIABLO, udostępniając serwer Battle.net. Podczas każdego połączenia komputer sprawdza wersję programu, który posiadamy i jeśli zachodzi potrzeba, automatycznie wysyła nam uaktualnienie. Połączenie polega tu również na otwarciu okienek, w których gracze toczą dyskusje. Można wybrać dowolną toczącą się grę i przyłączyć się do niej, albo utworzyć własną.

Cyberkultura QUAKE

Słynny produkt ID Software, chociaż bardzo dobry w wersji dla pojedynczego gracza, swe prawdziwie krwawe oblicze ukazał dopiero w trybie multiplayer – od zabawy 1 na 1 (modem) po 32 osobników miotających się w ciasnych korytarzach. Jest to możliwe dzięki dostępnemu publicznie oprogramowaniu QuakeWorld, umożliwiającemu ustawianie własnych serwerów gry.

Wraz z ukazaniem się QW nastąpił kolejny przełom w życiu graczy sieciowych – zaczęły kształtować się klany eksterminujące osoby "niezrzeszone". Wszelkich informacji na ten temat można zasięgnąć na stronach:

http://www.quake.org.pl
http://www.quake2.org.pl

Witryny zawierające listy serwerów QUAKE oraz narzędzia:

http://www.pipo.com/quake
http://www-home.calumet.yorku.ca/dcardoso/www/quake.htm
http://www.stomped.com/servers.html
http://www.bluenews.com

Wybierając serwer gry należy kierować się odległością. Mieszkając w Polsce lepiej grać na polskich serwerach.

MPLAYER

Pierwszym krokiem w systemie Mplayer jest ściągnięcie software'u. Przy modemie 28800 trwa to ok. pół godziny. Na koniec trzeba jeszcze ściągnąć króciutki pliczek umożliwiający obsługę wybranej gry. Potem następuje dłuższa zabawa przy setupie. Gdy przebrniemy przez ten punkt, możemy włożyć kompakt z grą do napędu i rozpocząć zabawę z ludźmi na całym świecie – oczywiście do czasu, kiedy rodzice zobaczą rachunek telefoniczny.

W chwili obecnej program jest dostępny w Internecie za darmo – firma zajmująca się obsługiwaniem zabawy nie odnotowuje jednak żadnych strat, na skutek tego, że osoby korzystające z MPLAYERa ponoszą pewne wydatki:

$9.95 – za 5 godzin, dodatkowo $1.95 za każdą kolejną
$19.95 – 15 godzin, za każdą następną $1.25; $299 – za rok bez ograniczeń
Obsługuje m.in.: QUAKE, C&C, RED ALERT, DUKE NUKEM.

TEN

TEN (Total Entertainment Network) – za pośrednictwem tego systemu można zagrać w kilkanaście gier, które do tej pory były dostępne w sieci lokalnej, modemie lub RS232C. TEN automatycznie wyklucza gry wymagające przesyłania dużych ilości danych. TEN podobnie jak Mplayer jest systemem komercyjnym. Do każdej gry potrzebny jest osobny, specjalny programik (ok. 900 KB).

TEN obsługuje m.in.: DUKE NUKEM 3D, DUKE PLUTONIUM PACK, DIABLO, BLOOD, COMMAND & CONQUER, RED ALERT, AD&D DARK SUN, DEADLOCK, MASTER OF ORION 2, PANZER GENERAL, QUAKE, WARCRAFT, CONFIRMED KILL, NASCAR RACING ONLINE SERVICES, SHADOW WARRIOR, SUPER EUROFIGHTER 2000, TWILIGHT LANDS, NECRODOME, SIM CITY 2000.

Obecnie rozgrywane są tam wszelkiego rodzaju turnieje – od zawodów na najlepszego stratega w RED ALERT (w systemie jeden na jednego) do deathmatchy w QUAKE.

Ceny:

$9.95 – za miesiąc z 5 godzinami za darmo. Każda dodatkowa godzina kosztuje $1.95

$29.95 – nieograniczona przestrzeń czasowa

$9.95 – za miesiąc z 5 godzinami za darmo + dodatkowa godzina $0.95, jeżeli używasz TENowego ISP (Internet Service Provider).

GRY NA WWW (Java)

Gry pisane w Javie są ostatnim krzykiem mody w sieci. Jedyne wymagania jakim muszą sprostać to szybkie połączenie (28800 lub szybsze), maszyna klasy 486, no i rzecz jasna przeglądarka WWW. Jeżeli pragniesz sobie pograć, musisz poczekać na przesłanie do twego komputera i uruchomienie specjalnego skryptu.

Gry w Javie:

http://virtualvegas.com
http://www.playsite.com
http://members.aol.com/shadows125/arcade.html

Polski akcent – Kalambury, znajduje się pod adresem

http://www.kalambury.sonik.net

Jedna osoba rysuje zadane przez komputer hasło, a pozostali muszą w określonym limicie czasu je odgadnąć. Za odgadnięte hasło osoba, która jako pierwsza je podała, jak i rysujący, otrzymują pewną pulę punktów. Kto uzbiera ich najwięcej zostaje mistrzem kolejki, a czasami nawet dnia. Strona wczytuje się szybko, jest ładnie i czytelnie zaprojektowana.

IGZ

Bezpłatny serwis internetowy utworzony przez firmę Microsoft obsługuje się z pozycji przeglądarki WWW. Serwis wymaga korzystania z Internet Explorer wersji 3.0 lub wyższej.

Ze strony: http://beta.zone.com ściągamy oprogramowanie, instalujemy je i tworzymy konto. Następnie wystarczy kliknięcie PLAY GAMES NOW, wybranie interesującej gry i zaczyna się zabawa.

Obsługiwane gry to m.in.: MONTER TRICK MADNESS, HELLBENDER, OUTLAWS, X-WING VS TIE FIGHTER.

O administrowaniu serwerami growymi

Wiele prostych gier online zbudowane jest w technologii peer to peer – działając bez pośrednictwa serwera, gdzie każdy z klientów gry komunikuje się wprost ze wszystkimi innymi uczestnikami rozgrywki. Każdy z komputerów nawiązuje łączność z każdym – i musi

ją utrzymać przez cały czas gry. Wynika stąd ograniczenie liczby graczy. Obecnie w takim układzie może być maksymalnie 8 osób. Pojawia się też konieczność ustanowienia którejś z maszyn jako "zarządzającej" na czas rozgrywki oraz rozwiązanie problemów rozłączeń klientów w czasie gry lub zbyt wolnej transmisji danych. Jeśli któryś z uczestników zabawy będzie miał zbyt wolne połączenie z pozostałymi, uniemożliwi zabawę wszystkim.

Rozwiązaniem dla gier online są serwery gier. Technologia ta zakłada istnienie centralnej maszyny, która kieruje całym przedsięwzięciem. Do niej dołączają się kolejni, niezależni klienci gry. Serwer odpowiada za prawidłowość rozgrywki oraz właściwą obsługę dołączonych komputerów. Stanowi centrum zarządzające, określające zasady, na jakich będzie się toczyła gra oraz udostępniające dodatkowe usługi w grze – zwykle bowiem dedykowany serwer gry ma większe możliwości dodatkowych ułatwień, niż gry budujące połączenia na zasadzie peer to peer. Wreszcie – serwer jest uruchamiany na ogół non–stop, a jego adres jest znany dużej grupie ludzi.

Aby samemu zorganizować serwer, wystarczy jedynie maszyna i połączenie z Internetem, oraz trochę wiedzy. Do uruchomienia serwera QuakeWorld wystarczy już P200, lecz Quake 2 pożera więcej czasu procesora niż jego poprzednik. Z kolei Unreal musi być uruchomiony już na PII, zaś Half–Life zabiera 95% czasu procesora uruchomiony na PII–266. Odrębnym zagadnieniem jest wymagana pamięć – minimum to 64 MB, lecz bez 128 MB nie warto zaczynać. Na szczęście nie potrzeba już nic więcej – procesor i pamięć są wystarczające, by serwer zaczął robić to co robi najlepiej – służyć użytkownikom. Warto postawić serwer na jakimś stabilnym systemie operacyjnym: na Linuxie albo na Windows NT. Oba mają wady i zalety. Pierwszy jest nie do pobicia, jeśli chodzi o bardzo dobre wykorzystanie zasobów komputera, drugi zasoby marnuje wręcz popisowo, za to jest łatwiejszy w obsłudze i pozwala uruchamiać więcej serwerów gry naraz.

Kluczowe dla sprawnego działania serwera jest szybkie połączenie z Internetem. Można stawiać serwer już na łączu 256 kbps, ale już przy 10 osobach rozgrywka stanie się kłopotliwa. Łącze 2 Mbps nie jest wcale ekstrawagancją zważywszy, że rzadko można pozwolić sobie na udostępnienie pełnego pasma łącza na serwer gry – z reguły powstają one "przy okazji" innej działalności, jak oficjalnych stron WWW czy serwisów FTP. Niestety, przy dużym wykorzystaniu tych usług, spada komfort gry. Zostaje ostatni sposób – optymalizacja połączeń z serwerem tak, aby uprościć drogę pakietów danych wpływających do i wypływających z serwera. Wiążą się z tym dwa terminy: PING – szybkość przesyłania pakietów do i z serwera oraz LAG – straty pakietów, co owocuje skokami w grze i dziwnymi jej zachowaniami.

Wiele zależy także od prawidłowego skonfigurowania serwera gry. Niestety, producent rzadko kiedy dołącza do gry dokumentację dla administratora – najczęściej informacji nie ma, albo jest tak szczątkowa, że do wszystkiego trzeba dochodzić samemu.

Wyjątki się zdarzają (np. QuakeWorld), i dzięki temu serwerów do dobrze dokumentowanej gry pojawiają się setki. Lecz np. w momencie pojawienia się Unreala było wiadomo na temat jego administrowania tyle, ile administrator domyślił się i ile miał szczęścia. Valhallowy serwer Unreala był jednym z pierwszych, jakie pojawiły się w Polsce. Równocześnie w tym samym czasie pojawił się na kilka dni serwer na Shot'cie. Próbowałem wtedy ustawić "rotację map", mając z tym duże kłopoty. Tymczasem na Shot'cie mapy się zmieniały. Zagadnąłem więc tamtejszego administratora i poprosiłem o radę. Wyraził szczere zdziwienie. Nie wiedział dlaczego tak działa – po prostu włączył i tak już było.

Administrowanie od strony technicznej jest uczuciowym podejściem do bezdusznej maszyny. Sam proces konfiguracji sprowadza się do manipulowania podstawowym plikiem inicjalizacyjnym, kilkoma plikami pomocniczymi lub zmianami w opcjach. Jednak dobry administrator powinien mieć jakąś wizję i przynajmniej ogólne pojęcie o ustawieniach, z jakimi działa jego serwer. Powinien mruczeć w takt rytmu, jaki administrator mu nada, zamiast

brykać jak mu się żywnie podoba. Przede wszystkim powinno się ustalić unikatową nazwę, określić limity graczy, obserwatorów, specyficzne ustawienia planszy, kolejności ich pojawiania się oraz zasady ich zmiany. Często ustawienia serwera determinują charakter zabawy. Np. w QW jedną ze zmiennych można kontrolować grawitację, jaka panuje na mapach serwera. Jeśli z normalnej zmienimy ja na bardzo niską, Quake stanie się zupełnie inną grą (z cyklu: Świnie w kosmosie) – każdy podskok będzie wysyłał nas pod sufit, stanowiąc doskonały cel, ale też i samemu pozwalając celować.

Praktyka szybko weryfikuje wszystkie wyskoki administratora. Jeśli coś będzie nie tak, serwer przestanie być odwiedzany. Oto przykłady faux pas: zbyt długi czas odradzania się (respawnu) po ostatniej śmierci, zbyt duża dozwolona liczba obserwatorów – jeśli zejdzie się ich zbyt wielu i serwer na to pozwoli, mogą uniemożliwić grę prawdziwym graczom, włączenie wspomagania celowania (autoaim), co przez zawodowców uznawane jest za dyshonor.

Nie wolno także zapominać, że serwer nie jest izolowany od lokalnej sieci, w jakiej się znajduje (należy więc ustawić właściwy port serwerowi – czyli jego adres, przez który będzie identyfikowany na danej maszynie – i ewentualnie zezwolić firewallowi – maszynie odpowiedzialnej za bezpieczeństwo – przepuszczanie pakietów, by mogły zarówno wychodzić jak i przychodzić do danego segmentu sieci), a także zatroszczyć się o obsługę tzw. master–serwerów, czyli maszyn do których trafia informacja o naszym serwerze. Jeśli administrator nie zadba o to, adres jego serwera nie będzie szeroko znany, przez co będzie się cieszył umiarkowanym tylko zainteresowaniem.

Dziedzina FPP podąża jasnym śladem Quake'a. Symulatory przeżywają drugą młodość – gdy 150 jednocześnie bawiących się ludzi robi tłok na podniebnych autostradach (dlatego każdy z graczy zostaje wyposażony w środki rozładowania tego tłoku), to jest inna skala doznań. Wreszcie gry RPG idą śladem Ultimy – zapowiadają się prawdziwe hity, tworzące ogromne wirtualne światy.

Widać z tego, że kierunek jest wyznaczony – coraz więcej serwerów i coraz bardziej firmy zabiegają o ich uruchamianie (przykładem jest Half-Life, gdzie bezpłatnie udostępniono serwer gry, a zainteresowanym administratorom – klienta gry, by można było sprawdzić swoje osiągnięcia w konfiguracji). To tu leży przyszłość rozrywki. Gry online i ich serwery zagoszczą w naszej rzeczywistości już wkrótce znacznie szerzej.

MUD

Powszechnie lubianym, zwłaszcza wśród studentów, pożeraczem czasu jest MUD. Pierwszy z nich został napisany przez studenta Roya Trubshawa, wiosną 1979 r. Multiple User Dimension lub Multiple User Dungeon jest to interaktywne środowisko dla wielu graczy. Jest on podobny do IRC, lecz z zawartymi wieloma zasadami gry. W grze stajesz się bohaterem pewnej historii i współdziałasz wraz z innymi grającymi w tej samej chwili.

Wkraczając w świat MUDów będziesz przeżywać rozmaite przygody w fantastycznych światach, staczać śmiertelne pojedynki na miecze, lasery, zaklęcia i zagadki, a wszystko to czyniąc postacią dowolnej rasy i płci. Nie ma tu w zasadzie żadnych ograniczeń dotyczących ilości graczy zalogowanych na serwerze. Jednak z własnych doświadczeń wiem, że liczba graczy rzadko przekracza trzydzieści.

Zasady rządzące MUDami dosyć silnie nawiązują do tych znanych z klasycznych systemów RPG. Mamy więc bohatera rzuconego gdzieś w sam środek nieprzychylnego mu świata, pełnego śmiertelnych niebezpieczeństw, pułapek i morderców. Stawia jednak dzielnie czoła wszystkim przeciwnościom losu, aby zdobyć bogactwo i sławę. Wędruje więc z miasta do miasta, z wioski do wioski, walczy z trollami i innymi paskudztwami, ratuje piękne księżniczki. Ot, typowe życie typowego herosa.

Prawdopodobnie każdy przynajmniej o nich słyszał, nie wydaje mi się więc zasadnym wnikanie w szczegółowe opisywanie klimatów gier fabularnych. Natomiast wszystkich Mistrzów Gry, Graczy, przepraszam za tak trywialne podejście do tematu.

Cechą charakterystyczną MUDów jest zupełny brak grafiki i dźwięku. Są to gry całkowicie tekstowe, co jest ogólnie uważane za ich zaletę. Do gry wystarczy najprostszy komputer. Scenariusz jest w zasadzie nieokreślony i jest "tworzony" na żywo, wraz z poczynaniami graczy. Tutaj nie spotkacie się z tak jasno postawionym problemem. Postać kierowana przez użytkownika musi zdobywać kolejne poziomy wtajemniczenia w wybranym zawodzie, aby w efekcie otrzymać status boga. Bogowie to specyficzna, uprzywilejowana grupa graczy, którzy uzyskali co najmniej dziewięćdziesiąty poziom doświadczenia. Znają wszystkie czary i potrafią się posługiwać wszystkimi umiejętnościami właściwymi ich profesji i co ważniejsze są nieśmiertelni, dlatego mniej doświadczeni gracze często kierują do nich swoje prośby o pomoc. Jak ta pomoc może wyglądać, zależy od prośby i od ograniczeń jakie są na nich nałożone. Z reguły bogowie nie angażują się w grę, raczej zajmują się ćwiczeniem wszystkich zaniedbanych wcześniej umiejętności czy czarów, ewentualnie biorą udział w wojnach klanowych. Ich głównym zajęciem staje się projektowanie nowych krain.

Zwykłym graczom pozostaje walka z mobami (wszelkie potworki pojawiające się w grze), za którą dostaje się punkty doświadczenia, i w konsekwencji kolejne poziomy wtajemniczenia. Zabijanie jest głównym sposobem osiągnięcia sukcesu. Innym jest wypełnienie dawanych questów, jednak one również w większości przypadków sprowadzają się do eksterminowania jakichś mniej lub bardziej szkodliwych mobów. Stworki przeznaczone do wyeliminowania, mają zróżnicowaną wytrzymałość i siłę, jest zatem duża szansa, że niedoświadczony gracz zechce zaatakować dużo silniejszego przeciwnika. Wynik takiego starcia jest z góry przesądzony i na ogół tragiczny w skutkach. Dzięki bogom istnieje jednak możliwość zidentyfikowania każdego spotkanego przeciwnika i uniknięcia wycieczki na cmentarz. A śmierć w MUDzie jest wyjątkowo nieprzyjemna, ponieważ odbierana jest wtedy graczowi znaczna ilość skrzętnie zbieranych punktów doświadczenia. Aby skutecznie uchronić się przed śmiercią, warto zebrać większą kompanię i wtedy stłuc upatrzonego moba, nawet mocniejszego. Tylko gra zespołowa pozwala na w miarę bezstresową rozgrywkę. Zapewniam, że w pojedynkę nie osiągnie się wiele.

Oddzielnego potraktowania wymagają klany. Klany są organizacjami skupiającymi graczy. Członkostwo klanowe ma swoje wady i zalety. Do zalet należy wsparcie towarzyszy klanowych w trudnych momentach. Oprócz tego, złagodzone są pewne ograniczenia dotyczące grup. W klanie różnica poziomów może wynosić nawet 10. Są też i minusy. Największym jest możliwość wyrzucenia gracza z klanu przez jego lidera, jeżeli ten uzna któregoś z członków za czarną owcę. W takim wypadku bohater zostaje banitą. Banita natomiast może być bezkarnie zabijany przez swoich byłych towarzyszy. W grze nie wolno zabić innego gracza, z wyjątkiem wojen klanowych lub w przypadku banicji. W każdym innym przypadku morderca jest surowo karany.

Jeżeli zdecydowaliście się już zagrać, zastanawiacie się pewnie jak się połączyć, z jakim serwerem, i w ogóle z czym się te MUDy je. Znam dwa sposoby podłączenia się do serwera MUDowego: poprzez klienta (najpopularniejszy to zMud, dostępny pod adresem www.jlknet.com/zmud/down/) albo przez telnet. Program ten opisaliśmy w pierwszej części rozdziału.

Po uruchomieniu sesji telnetu wpisuje się adres serwera, port i po chwili powinien wyświetlić się ekran powitalny. Pozostaje stworzyć postać, nadać jej imię i określić wiele parametrów dotyczących tworzonego bohatera, jak również informacji technicznych.

MUDy są grami, które pomimo braku oprawy audiowizualnej wciągają, i to bardzo. Próba zalogowania się na godzinkę, prawie zawsze kończy się dłuższą sesją, zarwanymi wykładami, lekcjami czy ćwiczeniami. Ze względu na rachunki telefoniczne stanowczo odradzamy grę w domu!


CO JEST, KRÓL? JAJA SOBIE ROBICIE? WYRAŹNIE MÓWIŁEM „DZIEWICA"!
CHEDZIU 98

Dominik Stan

Cheaty, Ticksy i Tripsy

Historia kodów do gier ma głębokie tradycje. Do pewnych pozycji kody po prostu zna się na pamięć (do DOOMa do tej pory pamiętam o 12.00 w nocy: IDKFA, IDDQD, IDSPISPOPD – Chaffy), do innych gier trzeba poszperać w domowych zaułkach (hehe, ja pamiętam pierwsze pięć haseł do SABOTEURA na ZX Spectrum: JONIN, KIME, KUJIKIRI, SAIMENJITSU – Martinez). Użycie ich wiązać się może z poczuciem niespełnienia, braku gry fair play, ale może też stanowić wstęp do świetnej zabawy, na którą liczę, przekazując Wam, Drodzy Czytelnicy, do rąk poniższy zbiór. Pozostaje mi więc tylko życzyć połamania joysticka Graczom Zjednoczonym i udanych połowów, dobrych czasów na wyścigach i miodnie, a gęsto ścielącego się trupa.

Chaffmaker



Numerki

7th Legion

Wejdź do pliku missions.ini w katalogu \data. Na końcu każdej sekcji "mission profile" znajdziesz linijkę 'PVSTART'. Liczby oznaczają tam pojazdy, z jakimi zaczynać będziesz misję i z jaką ich ilością. Podaję w kolejności znaczenie zer od lewej do prawej: 1 zero – Ore Carrier; 2 – Ore Truck; 3 – Crusader; 4 – Oppressor; 5 – Crucifier; 6 – APC; 7 – Faith Hammer; 8 – Annihilator; 9 – Purifier; 17 – Mortar Unit; 18 – Priest; 19 – Medic; 20 – Slaven Rider; 34 – Inquisitor AC; 35 – Revelator AC; 37 – Nova AC; 39 – Redeemer AC. Ostatnie zero oznacza pojazd MCV. Przykład: na początku mamy PVStart= 0010000000000000000000000000000000000001. Więc misja zaczynałaby się z 1 Crusader Tank i 1 MCV. Przerabiamy to na PVStart= 00000000700000000000000000000000008000400002. w efekcie dostajemy 2 MCV, znika Crusader w zamian z 7 Purifiers, 4 Redeemers i 8 Revelators.

I

Zacznij nową grę i wpisz kod: 120763–090665. Przytrzymaj CTRL i kliknij OK. Wciśnij CTRL 0 i wybierz nie zapisywanie gry. Otwórz dowolnego save'a i od tej pory możesz używać następujących kodów: LOBBY; DRUM; HALL1; TAPESTRY; GARAGE; CHASM; DALI; ATTIC; CELLAR; VRROOM; JUNGLE.

A jak Arnold

Absolute Zero

1. Ustaw datę systemową na listopad 1995; 2. Zacznij nową grę; 3. Wpisz: magazine review.

Achtung Spitfire

Zacznij grę z parametrem "–cool" – nieskończona liczba żyć.

Actua Soccer 2

Aby urozmaicić mecze, na ekranie głównym wpisz: bigdaddy – kingsize; bilbobaggins – skutek odwrotny; itscomminghome – grasz drużyną SeriiA.

Age of Empires

MEDUSA – zamienia mieszkańców wioski w meduzy, potem w czarnego jeźdźca aż wreszcie w ciężką katapultę; DIEDIEDIE – śmierć wszystkim; REVEAL MAP – odsłania mapę; PEPPERONI PIZZA – 1000 jedzenia; COINAGE – 1000 złota; WOODSTOCK – 1000 drewna; NO FOG – widzisz jednostki przeciwnika; STEROIDS – szybkie budowanie; HOME RUN – aby wygrać misję; KILLX – X to pozycja zawodnika; PHOTON MAN – gość z bronią laserową; BIGDADDY – zabójcza Corvetta; FLYING DUTCHMAN – zamienia Juggernaughts w Latających Holendrów; HARI KARI – harakiri.

Age of Empires

Wciśnij ENTER, a potem: STORMBILLY – dostajesz mecha; CONVERT THIS! – potężny mag; BIG MOMMA – corvetta nuklearna; POW – dzieciak na rowerku z karabinem.

Agile Warrior III–X

W trakcie gry zapauzuj ESCapem. W linii haseł wciśnij C, a potem wstukaj kody. 13593 – paliwo i pancerz; 14214 – nieśmiertelność; 17357 – wszystkie misje; 25245 – broń. Działanie oznajmi głos "outstanding".

AHX–1 Viper

Wpisz się jako Viper. Zadziałają w trakcie misji kody: ALT+I – god mode, ALT+L – no limit amunicji, ALT+R – brak uszkodzeń, ALT+A – radar zaroi się od celów, ALT+J – klatek na sekundę, ALT+Q – więcej realizmu, ALT+X – katastrofa.

Andretti Racing

Rozpocznij grę przez BEGIN CAREER i wpisz się jako: CHAO BROS – samochody Indycar; PEACEFUL OCEAN – samochody prosto z magazynu.

Area 51

Sposób na dotarcie do ukrytych pokoi w kolejności, w jakiej występują w grze: X MARKS THE SHOT. Rozstrzelaj wszystkie okna w Hangarze 18. Dwa okna po prawej rozwal na scrollowanym ekranie. TANK TOP: w Hangarze 18 rozwal jak najwięcej okien ponad tobą po prawej. Potem, kiedy dostaniesz się do windy strzelaj do okien w czasie scrollingu w prawo. Następnie rozbij wszystkie szyby po lewej. Kiedy ekran będzie powracał w lewo wyceluj w pozostałe okno i rozbij je, gdy ekran skończy się przewijać. HEAD QUARTERS: Rozbij trzy niebieskie światła, gdy pierwszy rakietnik zacznie do ciebie pluć rakietami. Jeden z nich jest w lewym górnym rogu, dwóch pozostałych zacznie strzelać, gdy obejdziesz ciężarówkę. Światła są po prawej stronie, ale rozbić można je tylko, gdy przewija się ekran. CHOW PALACE: kiedy tylko zdobędziesz 'power–up' rozwal okna wzdłuż dalekiej ściany. Strzelaj w okna, idąc wzdłuż niej w prawo. EGG CELLENT: kiedy będziesz na windzie widłowej strzelaj do wszystkich beczek. HEAD QUARTERS: gdy dosiądziesz jeepa, zniszcz wszystkie szyby kabin F–15–tek – w sumie 3. Następnie rozwal szybę kokpitu C–5 Galaxy. EGG CELLENT: w pierwszym hallu w budynku ADMIT zestrzel wszystkie 3 światła na suficie, a potem znak EXIT. CHOW PALACE: rozwal wszystkie obrazy na ścianach w budynku ADMIT. Jeden z nich jest w 2 pokoju Generała. GET a LIFE: w pokoju pod ziemią z materiałami wybuchowymi strzelaj do każdego ładunku.

Armored Fist 2

Wszystkie rytuały cheaterskie powinny być odprawione po rozpoczęciu misji: wciśnij i przytrzymaj CTRL i F12, puść, i wciśnij i puść, aż do zablokowania – odkrywa mapę bitwy; wciśnij i przytrzymaj ALT, SHIFT oraz R – amunicja na full; wciśnij i przytrzymaj ALT, SHIFT, a potem wciśnij D – reperuje uszkodzenia; wciśnij i przytrzymaj ALT, SHIFT, potem i – nieśmiertelność, ale każdy czołg trzeba osobno zaczarować. UWAGA: nie działa w trybie Multiplayer.

Army Men

Po wciśnięciu ESC: Invulnerable – nieśmiertelność; Paralysis – paraliż wroga; Plethora – amunicja; Occultation – niewidzialność do momentu pierwszego ataku sierżanta; Kahuna – nieśmiertelność i trochę wybuchów; Telekinetic – teleport (działa w trybie przesuwania mapy); Succumb – przegrana; Triumph – wygrana; Pyromancer – prawy przycisk działa jak dynamit; Aeroballistics – wsparcie z powietrza; Omnisicient – zmiana kamery. Następnie klikamy na BACK, a radio mówi, że kod wpisaliśmy dobrze.

Atomic Bomberman

Kampanie: na ekarnie wyboru gracza wciśnij "C" 5 razy – możliwość wyboru 1 z 3 kampanii.

Edytor poziomów: w menu głównym wciśnij 6 razy "E" – pojawią się

3 nowe opcje: Make your Own Level, Edit a Level, and Quit.

W katalogu \DATA\THEMES powinny być motywy do WIN'95.

Australian Rugby

Wybierz drużynę, wybierz Practice Mode. W menu pojawią się statystyki obydwu stron. Możesz je zmieniać i masz dobry team.

Axelerator

Trzymając CTRL wpisz: helpme – reperacja; allweapons – i masz wszystkie bronie; aggressor – ...oraz nieskończoną amunicję; booster – dopalacz; muchmoney – 130000$.

B jak Bronek

Baldies

Wciśnij F8 – 8000 baldiesów.

Balls of Steel

Po wciśnięciu PRINT SCREEN: wduś WHODUNNIT; EVIL TWIN; TRIPLETS; T–MINUS 1; BUCKET. Ponadto po wciśnięciu PRINT SCREEN: freakshow – dodatkowa kula; roach motel – Crawler attack aktywny; nerf gun – aktywny Super cannon; t–minus 2 – aktywny Bug hunt; t–minus 3 – Guard duty; t–minus 4 – Xenophobia; t–minus 5 – Meteor storm; t–minus 6 – Rescue; t–minus 7 – Showdown; t–minus 8 – Final assault; warp core – Powerball.

Batman Forever Arcade

Kiedy na ekranie usłyszysz/zobaczysz 'game activated' wpisz LULLABY i wciśnij F10. Pozwoli ci to na wybranie dowolnego levelu. Kiedy LULLABY wpiszesz ponownie w menu wyboru gracza (select player), to dostaniesz Quad Damage.

Battlespire

Cheater punktów: by stworzyć postać nowej klasy używaj zwykłej procedury tworzenia, spożytkuj wszystkie punkty, ale musisz ich koniecznie kupić 60. Kiedy je już rozłożysz zapisz grę. Wybierz potem Cancel i wróć do menu. Wybierz stworzoną klasę. Znów wciśnij Cancel i wróć do menu. Wejdź do menu sprzętowego i odznacz swoje napoje i mixtury. Dostaniesz 600 za każdą.

Battlezone

Kody wpisujemy przy wciśniętych SHIFT i CTRL: BZBODY – tarcze; BZFREE – brak limitów na zapasy i pilotów; BZRADAR – mapa; BZTNT – amunicja.

Beasts and Bumpkins

Kiedy wpiszesz: kneelbeforeme, potem w grze działać będą cheaty: G – wiele, wiele złota; 0103 – plebsu po kolana; CTRL+F6 – pełna mapka.

Betrayal in Antara

Wciśnij: CTRL+SHIFT+Z. W cheat menu wstukaj kod, potwierdź ENTEREM i ciesz się życiem. Ask a glass of water – teleportacja do początku rozdziału; Supermarket for the rich – przydatne zakupy; Man does my leg hurt – regeneracja sił. Some call me tim – gdy wrogów będzie o wiele za dużo. Gotta have magic – edukacyjny boom.

Birtright – the Gorgon's Alliance

W czasie gry wciśnij F3 i wpisz kody: SYNCASH – kasa; SYNADV – wszystkie przygody.

Black Dahlia

Kody zastępują rozwiązywanie zagadek (nazwa – kod): Stained Glass – LEADHEAD; Winslow's Safe – MASTERLOCK; Wooden House\Lockbox – LOGHOUSE; Dresser in Louie's Loft – OBRÓT WKEY; Raven Room Table – ARTHUR; Seal – RINGDING; Bag of Runes – GEMSTONE; Dream\Archway – CANCAN; Sewer Levers\Bars – PRESSURE; Raven Room Door Plates – TRIANGLE; Raven Room Candlestick – NIMBLE; Sun\Planets\Door – SUNSPOT; Gearshift\Treasure Door #1 – LADYBUG; Key\Treasure Door #2 – KEYPUNCH; Half-A-Gear Treasure Door #3 – GEAROIL; Main Chamber Column – TEMPLE; Slider – BLOCKHEAD; 3Stone Blocks – ROCK3; Luggage Crate on Train – BOXTOP; Cane Lock – CANDYCANE; Telegram – TELEPORT; Telescope – PEEPER; Cuckoo Clock – BONGO.

Blood

eva galli – przechodzenie przez mury; lara croft – nieskończona amunicja; sterno – niewidzialność. Ponadto w oknie dialogowym: wciśnij "T" i wpisz items– wszystkie przedmioty; wciśnij "T" i wpisz guns – wszystkie bronie; wciśnij "T" i wpisz ammo – amunicja.

Blood and Magic

W czasie gry przytrzymaj ALT i wpisz: FOG? WHAT FOG? – fog of war off; BOOST – pełno many; ELMINSTER – wynalazki; ACOLYTE – basal golem; FATHER – cleric; WOLVERINE – druid; GREMLIN – enchanter; FATAL ATTRACTION – fury; FLYING MONKEYS – gargoyle; RAISE DEAD – ghoul; ALASKA – gnome; JARETH – goblin; CONCRETE – stone golem; MERV – griffin; BODY GUARD – guardian; MICROSQUISH – juggernaut; MOTHER IN LAw – harpy; SEDUCTION – nymph; LANCELOT – paladin; YOGI – ranger; NEEDS FOOD BADLY – warrior; MERLIN – wizard; SHADOW – wraith; SMOG – wyrm; DEAD FLESH – zombie.

Blood Omen: Legacy of Kain

W czasie gry do wstukania są kombinacje: góra, prawo, atak, action, góra, dół, prawo, lewo – pełnia życia; prawo, prawo, atak, action, góra, dół, prawo, lewo – pełnia magii; lewo, prawo, atak, action, góra, dół, prawo, lewo – przegląd pamiętnika Ciemności.

C jak Celina

Carmageddon

W menu wyboru pojazdów wpisz ENABLE – daje wszystkie trasy i samochody. Ponadto po wciskaniu F4 do momentu pojawienia się Cheat Menu: F5 – reperacja, F6 – nieśmiertelność, F7 – +30 sekund, F8 – stop zegarowi, F11 – 5000 kredytów, SHIFT+F7 – +300 sekund, CTRL+KEYPAD1 – zamienisz się w ptaka. Dodatkowo: 0 – bonus; 1 – superbonus; 2 – przechodnie się nie ruszają; 3 – duzi przechodnie; 4 – przechodnie–bomby; 5 – special; 6 – szybkie przejście; 7 – god mode on; 8 – darmowy serwis; 9 – serwis od razu; SHIFT+0 – stop zegarka; SHIFT+1 – zalanie wodą; SHIFT +2 – support czasu; SHIFT+3 – znów special; SHIFT+4 – ktoś robi boom; SHIFT+5 – mróz na przeciwników; SHIFT+6 – mróz na policję; SHIFT+7 – dopalanie dla przeciwników; SHIFT+8 – dopalanie dla policji; SHIFT+9 – księżycowe przyciąganie; ALT+0 – pinball; ALT+1 – mucha; ALT +2 – gumowa piłka; ALT+3 – zawieszenie; ALT+4 – przechodnie na mapce; ALT+5 – przechodnie–łatwy cel; ALT+6 –

poślizgi; ALT+7 – maximum zniszczeń; SHIFT+ALT+2 – szybki stop; SHIFT+ALT+4 – dopalanie; SHIFT +ALT+5 – super–dopalanie; SHIFT+ ALT+6 – przechodnie–łatwy cel; SHIFT+ALT+7 – przechodnie reinkarnują; SHIFT +ALT+8 – zdrowie za darmo; SHIFT+ALT+9 – 'niezniszczalny' samochód; CTRL+0 – niespodzianka; CTRL+1 – narkotyki; CTRL+2 – zwiększa przyczepność; CTRL+3 – znów przechodnie.

Cave Wars

Po rozpoczęciu gry wpisz "cave godmode" – daje to wszystkie technologie, magię, 250000 każdego minerału i jedzenie.

Caesar 3

Istnieje prosty sposób na oszczędzanie: edytujemy plik C3_model.txt. Zmienić tu można koszty budynków, zapotrzebowanie na nie itp.

Championship Manager 97/98

Aby uzyskać za darmo gracza idź na listę transferową: wpisz cow i znajdź gracza, którego chcesz. Zaoferuj mu $0. Przyłączy się do ciebie.

Chaos Island

Przy opcjach wcisnąć CTRL+ SHIFT+Q+W. Potem puścić W, ale trzymając resztę. Pojawi się okienko ze wszystkimi poziomami. Można też wcisnąć kombinację: CTRL+LSHIFT +X+S, przytrzymać, zwolnić S i wpisać 'raggsdale'. Pojawi się lista kolejnych cheatów.

Chasm: The Rift

CHOJIN – god mode; AMMO – amunicja; ARMOR – 200% pancerza; FULLMAP – pełna mapa; KILL – zabija wszystkich wrogów; INVISIBLE – niewidzialność na jakiś czas; NEW – nowa gra; RESTART – gra od nowa; QUIT – i już po grze; REANIMATE – reanimuje potworki; RESPAWN #time – odstępy w odradzaniu się potworków (0=no more monsters); SHADOWS – namiastka cieni 3D; GO – przenosi do wybranego levelu.

Civil War Generals II

Sposób na oszukanie inteligencji komputera: wyślij słabszą jednostkę na dalekie linie przeciwnika. w większości przypadków komputer pośle tam dużą część swoich jednostek.

Close Combat 2

Zacznij grę od niemieckiej kampanii. Spójrz w briefingu na pozycję "requisition points" i zapamiętaj wartość. Wróć do menu, wybierz coś innego niż kampania i wciśnij ALT+ESC. Odpal Worda i otwórz save'a. (zwykle o ostatnim numerku w nazwie). Poszukaj tekstu: //Req points for operation. Kiedy znajdziesz pozycję z numerem, który zapamiętałeś zamień go na 1500. Nie kasuj tylko spacji pomiędzy numerem a //.. . Teraz pójdź parę linijek wyżej i znajdź pozycję: req units allocated.. Wpisz Max, lub wg uznania: 73 – czołg "konigstiger"; 19 – czołg szybki i dobry; 8 – Mark IV. Zmień wartość maksymalną na 40 do 50. Przy zapisywaniu nie zapisuj w dokumencie formatowanym. Wciśnij ALT+TAB, odpal kampanię i w zasadzie już wygrałeś...

Comanche 3

Gdy w czasie lotu naciśniesz R, możesz wpisywać następujące kody: bat9 – Super Hellfire; cat9 – reperacja; cowz – stopklatka dla przeciwników i ich pocisków; dog9 – maximum arsenału; ipig – arsenał i ammo; ratz – krótkotrwała niewidzialność.

Commandos: Behind Enemy Lines

W trakcie gry należy wstukać: 1982GONZO. Potem aktywują się kombinacje: SHIFT+X – aktywni komandosi pojawiają się w miejscu wskazanym kursorem; CTRL+SHIFT +N – następna misja; CTRL+I – nie dość że komandosi, to jeszcze nie do zabicia. Kody do misji: 2 – 4JJXB; 3 – ZDD1T; 4 – RFF1J.

Conquest Earth

Kody do leveli 5, 10, 15, 20, 25 (należy wpisać po wybraniu wyścigu w Difficulty Selection): KICKS BUTT 5; TRIFFIDS 10; JUPITER 15; BIG GREEN MONSTER 20; H G WELLS 25.

Constructor

Kody działają tylko w wersji DOSowej. Należy po wybraniu gry (pojedynczej lub sieciowej) wcisnąć ENTER i wpisać kod bez spacji – nie będzie go widać na ekranie. Potem, w czasie gry wcisnąć C. Przy dacie pojawi się "+": speed471 – prędkość gry w Multiplayer; worker902 – kupowanie pracowników; gangster822 – możliwość zamiany pracowników na gangsterów; weapons473 – wszystkie bronie w ręce gangów; tenants127 – wybór mieszkańców; fences673 – ogrodzenia budujemy bez ograniczeń; loans039 – nieograniczona pożyczka; estates131 – kupowanie nieruchomości bez ograniczeń; houses738 – wybór domów; build909 – naciśnięcie CTRL zakończy budowę domu; gadgets337 – wszystkie dodatki; actions674 – wszystko można na niskim poziomie; missions824 – potem ALT+I – dostęp do misji; complain840 – potem ALT +C – nigdy więcej narzekań; cadets552 – potem ALT+P lub ALT+M – likwiduje zażalenia policji i mafii; teams418 – jeśli znudzi ci się twoja drużyna; map751 – dowolna ilość graczy na mapach.

Cricket'97

Po wciśnięciu SPACJI: 111 – eksplozja po trafieniu w bramkę; 321 – księżycowe klimaty; 131 – pałkarze nie do ograna; 323 – wzrost szybkości zawodników.

Croc: Legend Of The Gobbos

Działają następujące kody: ARGOLIFE – nieskończone 'serduszka'; ARGOSKIP – wybierasz level; LLLLDRRLLDRDLUR – dostajesz wszystkie tajemnice i skok do ostatniego poziomu.

Curse of Monkey Island

Żeby wygrać wciśnij +.

Cyber Gladiators

Wpisz kody na ekranie wyboru zawodnika. Staraj się to zrobić szybko i dokładnie. Jeśli poprawnie wpiszesz cheata, to usłyszysz dźwięk: U, D, U, D, U, D, L, R, L (W, S, W, S, W, S, A, D, A na drugim zestawie klawiszy) – nieskończona liczba kontynuacji walki; U, D, PK+SK (W, D, J+L – zest.2) – tryb dyskotekowy; U+L, U, D, D+R (W+A, W, S, S+D – zest.2) – przegrana. Kody specjalne: podświetl Psyclops i wciśnij PK, PP, SK, PP (J, I, L, I – zest. 2)– walczysz Shrapp'em; podświetl Carnigore i wstukaj SK, PP, PK (L, I, J – zest. 2) – walczysz Carnigore.

Cyberstorm 2

Edytujemy plik STORM.INI i dodajemy do niego kody, co umożliwi nowe opcje: HERCBASE: Dostajesz 1 credit – I'll Buy That For a Credit; Dostajesz 1000 creditów – Will work for credits; Dostajesz 10000 creditów – No money; Dostajesz 100000 creditów – Too much wheat; Dosta-

jesz 1000000 creditów – You may have already won; Mega credit – CUC; Reperacja – As Good as it Gets; Technologie+Credits+Budynki) – You da man; Budynki – Home is where the heart is; Podwozie – Must have!; Technologie – He Who Dies With The Most Toys; Powrót do normalnych technologii – It was nice while it lasted. CHEATY BITWY: Uleczenie pilotów – Tarsus; Naprawa wybranych pojazdów – It's just a flesh wound; uzupełnienie pojazdów – Feel my wrath; Kasacja wybranych jednostek – Go Go Power Ranger; Dodatkowe punkty ruchu – Fly Away; Dodatkowe punkty działania – Vengeance is mine; Dotyk Śmierci (pojedynczy) – Did i break your concentration; Zbiorowy Dotyk Śmierci – That must hurt; Niewidzialność – There can be only one; Śmierć wrogowi – Death to all who oppose us; Wejście w innego gracza – Freaky Friday; Znika fog of war – Let there be light v2. Ponadto w budynku BioDream możesz używać CTRL+ LeftBrace/RightBrace, żeby wybrać sobie twarz pilota.

D jak Dla

Dark Colony

Pozmieniaj wartości bojowe jednostek w gamestat. Będziesz niezwyciężony.

Dark Earth

Po pauzie w grze wpisać kod, wcisnąć ENTER. Najpierw trzeba jednak wpisać kod fortytwo – odblokowanie innych chaetów. Następnie: dwarf – krasnal; baffe – big hands; bigfoot – stopy klauna; bighead – wodogłowie; muchbetter – Arkhan dotąd nieznany; w czasie gry działa też: CTRL+D – nowe zdrowie dla Arkhana; D – -1 życia dla przeciwnika.

Dark Reign: The Future of War

W menu należy wstukać SS ADN. Potem kody: darkinv – niezniszczalność; darkpower – dużo energii; dark2000 – 20.000 kasy.

Darklight Conflict

W czasie gry należy bardzo szybko wcisnąć TAB i PAGEUP. Potem stuknąć w P i nietykalność załatwiona.

D–Day: V for Victory 7

W czasie gry wpisz: DDAY41D70258 lub DDAY41 D70039, lub DDAY405408FF.

Deadly Tide

Zamiast imienia wpisz (poseidon) – dostęp do wszystkich leveli.

Death Rally

W czasie wyścigu wpisz: drub – brak uszkodzeń; dread – amunicja się nie kończy; drag – ...a to turbo; drink – paliwo rakietowe. w menu wstukaj: drool – +$500000.

Deathtrap Dungeon

W czasie gry, jak wpiszesz elvis – dostaniesz energię, a jak help – to zatrzymasz grę.

Decathlon

Jako hasło wpisz: "gamess" – wspaniała wytrzymałość, siła i szybkość; "Decath" – tylko dobra.

Deer Hunter

Kody na poprawienie wyników strzeleckich: dhrambo – lepsza celność (w pokoju z trofeami pojawia się napis CHEATED); dhfastgun – szybkie przeładowanie; dhsportaxi – jelenie z kingsize'u; dhmonsters – wabik na wielkie sztuki; dhhunter – I już myśliwy się nie zdradzi; dhbuckdown – jelenie stoją po strzale dalej; dhstealth – ślepe jelenie.

Defiance

Po wciśnięciu PAUSE/BREAK: ALLGUNS – cały arsenał; GHOST – przechodzenie przez ściany; HIDEENEMIES – i już po wrogach; IAMGOD – tryb boski. SAVENOw – save gry; HIDEENEMIES – chowa przeciwników i obiekty.

Descent FreeSpace – The Great War

Cheaty odblokowuje: gabbagabbahey. Potem: ahimsa – wyłącza strzelanie; twilight – napełnia osłony; guile – maskowanie; farmerjoe – przyspieszenie; mitzi – wszystkie klucze; scourge – broń.

Deus

Odpalanie cheatów: 1. Wejdź do głównych opcji. 2. Naprowadź kursor na górny lewy róg ekranu. 3. Wciśnij ALT, CTRL i C naraz. Kursor powinien przestać się ruszać. 4. Na klawiaturze numerycznej wpisz 3615, wciśnij ENTER tamteż. Tryb cheatów już chodzi. Zmień widok na normalny 3D. Wciśnij CTRL–T – to da max broni i doda dużo punktów do zdolności. Ponadto otrzymasz kopie przedmiotów potrzebnych do zakończenia levelu. UWAGA! nie wciskaj Ctrl–T w widoku 2D oraz podczas pływania.

Diablo: Hellfire

Zmiany dotyczą pliku command.txt. Utwórz takowy i wsuń do katalogu HELLFIRE. W nim napisz cowquest theoquest bardtest barbariantest. COWQUEST – daje nowe misje; THEOQUEST – pojawia się nowa postać – dzieweczka, która utraciła pluszaka. Musisz zejść do Roju i wrócić do miasta, to ją spotkasz; BARDTEST – nowa postać (max. 120 siły, 120 magii, 120 zręczności, 100 życia). Włada dwoma mieczami naraz, korzysta z grafiki Rogue; BARBARIANTEST – nowa postać (max. 270 siły, 0 magii, 40 zręczności, 150 życia). Używa 2 broni dwuręcznych naraz, trafia kilku przeciwników naraz; magię zdobywa poprzez magiczne przedmioty. Wykorzystuje grafikę Warrior.

Die by the Sword

Przytrzymując klawisz F1 wstukaj: Mukor – nieśmiertelność; Glorg – Big man (działa kilkakrotnie wpisane); Silky – stopklatka dla przeciwników; Peace – pokojowa eksterminacja przeciwnika; Qsave – szybki save; Btiny – mała postać; Frame – ściąga screeny; Pause – przerwa; Tough – poziom trudności; Agrav – przyciąganie; Lunar – grawitacja księżycowa; Gocam – kamera się nie rusza; Catch – coś dla ryzykantów; Scpku – skok na koniec gry; Spcam – widoczek wroga; Bamff – ostatni poziom; Mecam – klatek na sekundę; Dedly – bossowa broń.

Die Hard Trilogy

Dotyczy I części – po zapauzowaniu: REAR – ach to męstwo, przeciwnicy wyeliminowani; RUDE – god mode; REDO – +50 granatów.

Dominion: Storm Over Gift3

Wciśnij ENTER i wstukaj kody: infrared – odsłania całą mapę; combustion – śmierć wrogowi; zipper – przyspieszenie budowy (również na stronę komputera); lushee – surowce.

Drowned God

Jeśli masz problem z pokonaniem ostatniego przeciwnika w Knights Templar, a po śmierci gra cofa cię prawie na początek, to kiedy usłyszysz dźwięk zwiastujący twój koniec klik-

nij, by opuścić puzzle. Potem wybierz ten poziom jeszcze raz i gotowe.

Dungeon Keeper

Przydatne ofiary w świątyni: 2x mucha – dostajesz maga; 2x żuk – koniec projektu badawczego; żuk i pająk – czarna dama; 3x pająk – demon żółciowy. Możesz jeszcze złożyć ofiarę z damy, potem z demona żółciowego, a następnie z trolla. Dostaniesz w zamian rozpruwacza z rogami.

E jak [illegible]

Ecstatica 2

1. Wszystko co drewniane kryje przedmioty, więc warto to rozwalać.
2. Jeśli natkniesz się na Kamiennego Golema, to podejdź jak najbliżej i atakuj. Jest wolniejszy.

Eradicator

Kody do gry: AIMOVE – inteligencja PC–ta on/off; AMOBJECT – pokazuje obiekty na automapie; ARMS – broń i amunicja; BLOAD – przeskok levelu; DIG – no clipping mode; FMK – pełnia zdrowia; FRAME – fps; GIFT – wszystkie przedmioty; OVERDRIVE – Microchip powerup; RAGAMUFFIN – god mode; SPUTNIK – pełna automapa; VICI – kończy level.

Excalibur 2555AD

Na wciśniętym F12 wstukujesz: GGPPGGGG – wytrych; GGGLLL LL – życie; GGLLPP LL – zwiększa moc oręża; LPLG PGGG – następny etap (G – góra, P – prawo; L – lewo).

Extreme Assault

Wpisz "levelx" (w wersji 1.1.0 i późniejszych "oh dear"), by odblokować kody. Potem wpisz: Alt 1: amunicja; Alt 2: upgrade broni; Alt 3: energia; Alt 4: nieśmiertelność; Alt 6: koniec misji; Alt 7: deaktywacja wroga; Alt 8: helikopter; Alt 9: czołg.

F jak Feliks

F/A–18 Hornet 3.0

Napisz fly:[nazwa samolotu, np. SU27]–00 w callsign. Inne maszyny to: MG23; MG21; AWAC; DC10; B727. Jeśli chcesz polatać jeszcze inną maszyną, przy uruchamianiu dopisz do komendy F14d .

F/A–18 Korea

Jeśli chcesz polatać inną maszyną, niż to przewiduje misja w okienku callsignbox musisz wpisać: use: [nazwa samolotu, np. MG21 – migi 21, F14D – f–14]. Wszystkie znajdujące się w grze F–18 zostaną zamienione na wpisany samolot.

F–16 Fighting Falcon

Kiedy zabraknie ci broni i amunicji wciśnij i przytrzymaj X+SHIFT +CTRL. Dostaniesz 8 Sidewinderów, siłę dopalacza i amunicji na full.

F22 Raptor

Wciśnij T, by wywołać okienko wiadomości i wpisz: it's not my fault – koniec misji; there can be only one – nieśmiertelność; we can rebuild him – naprawa samolotu; never tell me the odds – ślepi przeciwnicy; i'll be back – amunicja.

Faery Tale Adventure 2

Na kompakcie FTA2 znajduje się katalog "Promo", gdzie znajdują się save'y gier. Skopiuj je do katalogu z save'ami na dysku twardym (zrób kopie swoich wcześniejszych) i wszystkim usuń atrybut –read only. Szczególnie przydatny jest save pod nazwą "hatak".

Fallen Haven

Aby użyć kodów należy je dopisać po nazwie pliku FALL. EXE. Np. FALL.EXE –MQWIER DSTUFF. –MQWIERDSTUFF – dostęp do ukrytych jednostek, można je budować w barakach; –MQCASH – CTRL++ i CTRL+– – plus/minus kasy.

Fallout

1. Idź do Hub i wejdź do "Caravan Traders". Pogadaj z zielonowłosą o pracy. Kiedy nadejdzie dzień pracy idź do niej jeszcze raz powiedz, że masz coś innego do roboty. Wróć do czerwonego napisu EXIT i pogadaj z czarnym kolesiem. Dostaniesz od niego 600. Działa za każdym razem. 2. Jeśli chcesz szybko zarobić ustaw na 80% swoje umiejętności hazardowe. Idź do kasyna i trzymaj klawisze np. 1 lub 4. Kredyty będą sobie rosnąć. Potem możesz kupować książki i uczyć się innych umiejętności, nabywać broń i amunicję. 3. W mieście Boneyard jest gość, który naprawia broń. Okradnij go – zawsze ma przy sobie 500–700 kasy. Jak ci się uda to zapisz grę. Potem wgraj grę, którą zapisałeś. Będzie miał kasę z powrotem. Powtarzaj czynność.

Fatal Fury 3

Aby zagrać Ryuju Yamazaki, Jin Chon Shu lub Jin Chon Rei zakończ i zasave'uj grę po spotkaniach z Ryuju Yamazaki and Jins' Bro. Wybierz potem "load savedata", zacznij nową grę. W wyborze zawodnika wybieraj kolejno Terry–>Hon Fu–>Mai–> Geese–>Bob–>Sokaku Mochizuki–> Andy–>Franco–>Joe–>Higashi–> Blue Mary, wciskając po każdym Low Kick. Powinien się ukazać napis "here come new fighters". Aby zastosować to w grze na dwóch graczy wciskaj za każdym razem, zamiast LK, Low Kick i High Punch I playera i drugiego.

FIFA'98

Do wprowadzenia w czasie gry: City – zmiana murawy i opustoszały stadion; Exit – opustoszały stadion. Kiedy chcesz stworzyć drużynę dziwaków, w Player Edit zamiast nazwisk piłkarzy powpisuj: Dohdohdoh – żywa piłka; Eac rocks – wodogłowie; Footy – brazylijskie zagrania; Johnny Atomic – skoki; Urlofus – piłkarze napotkają niewidzialne przeszkody. Jeśli chcesz trochę urozmaicić mecz, w menu Stadium Select wciśnij F5. Pojawi się spis tricków: CTRL lub ALT z A,S lub D – dodatkowe efekty dźwiękowe; Żywa piłka – i już nikt nie wie gdzie poleci piłka; Śmieszne zagrania – w posiadaniu piłki wciśnij E dwa razy; Skok – to samo, ale dostaniesz wolnego; Uziemienie – po pojawieniu się 0 w liczniku na ekranie wszyscy piłkarze drużyny z piłką przewrócą się; Big Heads – głowy z kingsize.

Flesh Feast

Aby ukończyć etap wciśnij: LSHIFT, LCTRL, LALT i HOME.

Flight Simulator 98

Ruszanie się bez latania: wciśnij Y, potem F4. Zaczniesz się wznosić. Jeśli chcesz się zatrzymać znów wciśnij Y. Ponowne wciśnięcie pozwoli na wejście w tryb "slow". Wtedy: F2 – lecisz w przód/tył (F1 – stopuje); F4 – góra/dół (F3 – stopuje); wszystko to dostępne jest też pod kursorami i joystickiem. Kiedy skończysz wciśnij jeszcze raz Y.

Flight Unlimited 2
Podczas wykonywania misji: SHIFT+ALT+A – włącza siatkę terenu, nad którym masz lecieć.

Flying Corps
Wciśnij "u" i zrobisz skok w górę o 500 stóp.

Formula 1
Jak zapisujesz grę to użyj następujących nazw: SPEEDY – dodatkowy track (po wgraniu wybierz Quick Race); MUZ FRANK – zmienia komentatora; ASHCAKES – robi się gorąco.

Forsaken
Kody należy wpisać w jakimkolwiek menu: BUBBLES – załącza resztę kodów; IAMZEUS – god mode + wszystkie przedmioty; LUMBERJACK – broń rakietowa; JIMBEAM – broń laserowa; FULLMONTY – zmiana levelu.

Fragile Allegiance
Rozpocznij grę wpisując jedną z poniższych komend: FRAGILE /cKim.Jon.fmsti – wersja europejska; FRAGILE /c.Osiris.fmsti – wersja US. Ostatnie 5 literek "fmsti" oznacza kolejno cheaty: f – budowa w 1 dzień; m – dodatkowe pieniędze; s – pokazuje asteroidy na mapie; t – zmienia szybkość gry (Alt–F8 – przypiesza, ALT–F7 zwalnia); i – info na temat handlu i Obcych.

Frogger III
Po pauzie wpisujemy kody: NO MORE ROAD SPLATS – życia na full; ID LIKE TO SEE MORE ZONES; PLEASE – dostęp do poziomów danego etapu; TO HARD FOR THE LIKES OF ME – wszystkie levele.

G jak Glenia

Get Medieval
mpkfa – God Mode; mppos – pozycja gracza; mpfps – liczba klatek na sekundę.

Gex: Enter The Gecko
Kod dostępu do levelu w środku kopuły – GYVYRHKP.

G–Nome
W głównym ekranie wciśnij CTRL+F1, a potem wstukaj: Had a Nude On (lub CTRL+I) – maskowanie; Brass Clue (lub CTRL+Z) – ammo; Rotted Drop (lub CTRL+F) – śmierć wrogowi.

G–Police
Kody do leveli: 1 – MADGAV; 2 – DOLMAN; 3 – SONAGAV; 4 – ACEDUF; 5 – JOJOGUN; 6 – WENSKI; 7 – SEAGGY; 8 – MAZMAN; 9 – DAZMAN; 10 – DELUCS; 11 – ANDOOOO; 12 – KIMBCHS; 13 – ANDYMAC; 14 – YERMAN; 15 – OLLIEB; 16 – THEYOLK; 17 – TONYMASH; 18 – ANDYCROW; 19 – BIONIC; 20 – TSLATER; 21 – IAINTHOD; 22 – JONRITZ; 23 – CLAIREC; 24 – STEVEBOT; 25 – ANGUSF; 26 – EUANLEC; 27 – EDFIRE; 28 – STUBOMB; 29 – THONBOY; 30 – JIMMAC; 31 – PUGGER; 32 – ROSSCO; 33 – CAKEBOY; 34 – NIKNAK; 35 – SAGLORD. Plus kody do wpisania w menu opcji: BENIHILL – samochody komika; DOOBIES – nieskończone tarcze (przed przejściem dalej trzeba wyłączyć); MRTICKY – nieskończona broń (jak wyżej); PANTALON – na treningu odkrywa wszystkie misje; STATOE – info; WOOWOO – syreny.

Grand Theft Auto
Kody wpisuje się zamiast imienia: 6031769 – życia; itgallus, nineinarow, super well, itsgallus – wszystkie miasta; iamthelaw, stevesmates – 'smerfy' do domu; itcouldbeyou – utopisz się w punktach; suckmyrocket – broń i armor; itstantrum – no limit dla żyć; hate machine, % machine – mnożnik 10; porkcharsui – specjal; buckfast – wszystkie bronie po wciśnięciu gwiazdki na klaw. numerycznej.

H jak Halina

Hardcore 4x4
W menu głównym wpisz: HCTRUCKS – dostęp do wszystkich aut.

Hardwar
Skrót do teleportu do hangaru w trakcie misji: w menu joysticka jednemu z klawiszy przyporządkuj funkcję God Henger. Pozwoli to na teleport do hangaru, dozbrojenie i naprawy, ale po powrocie będzie gorąco.

Harvester
BRUCE – nieśmiertelność; NICK – życie; MURDERER – extra broń; SON OF SAM – extra przedmioty; DUSTIN – następny level; BOSTON STRANGLER – skok do levelu #2; HELTER SKELTER – skok do levelu #3; CHARLES MANSON – skok do ostatniego levelu.

Heavy Gear
W czasie gry na wciśniętych klawiszach CTRL+ALT+SHIFT wpisz: checkmatein2 – zakończenie misji z sukcesem; bedouinprince – nieśmiertelność; hesbackandhesgotagun – max ammo.

HEDZ
Wciśnij T i wpisz kod: OH MY GOD – nieśmiertelność; TOO HARD FOR ME – wyłącza umysł komputera.

Helicops
Po naciśnięciu " / " można wstukiwać: IRONMAN – znikasz wrogowi z oczu; WIN – wygrana poziomu; CLOAK – maskowanie; REGENWEAP – odnowa broni; REGENDAM – nowa energia; REGENALL – naprawa wszystkiego; IRANGE – jeśli Twoje pociski za blisko padają; EYE – zmiana widoku.

Hercules
Dostęp do innych poziomów otrzymujemy poprzez opcję "Password", gdzie podajemy odpowiednią konfigurację elementów. Poziom BEGINNER: PODSTAWA: COIN, HELMET, HYDRA, LIGHTNING; THE HERO'S GAUNTLET: HERCULES' HEAD, MEDUSA, PEGASUS, PEGASUS; CENTAUR'S FOREST: LIGHTNING, COIN, LIGHTNING, ARCHER; THE BIG OLIVE PART 1: ARCHER, GLADIATOR, HYDRA, LIGHTNING; THE BIG OLIVE PART 2: LIGHTNING, MINOTAUR, MEDUSA, COIN HYDRA CANYON: PEGASUS, COIN, LIGHTNING, ARCHER; MEDUSA'S LAIR: NESSUS, HELMET, GLADIATOR, LIGHTNING; CYCLOPS ATTACK: PEGASUS, NESSUS, NESSUS, HYDRA; TITAN FLIGHT: PEGASUS, PEGASUS, HELMET, COIN, Ponadto wszystkie filmy: HELMET, MEDUSA, HYDRA, HELMET.

Poziom MEDIUM: PODSTAWA: GLADIATOR, MINOTAUR, GLADIATOR, MEDUSA; THE HERO'S GAUNTLET: HYDRA, MEDUSA, COIN, MEDUSA; CENTAUR'S FOREST: NESSUS, HERCULES' HEAD, MINOTAUR, ARCHER; THE BIG OLIVE PART 1: NESSUS, COIN, HYDRA, HERCULES' HEAD;

THE BIG OLIVE PART 2: GLADIATOR, HYDRA, ARCHER, GLADIATOR; HYDRA CANYON: COIN, HELMET, COIN, GLADIATOR; MEDUSA'S LAIR: ARCHER, PEGASUS, ARCHER, NESSUS; CYCLOPS ATTACK: HELMET, PEGASUS, HERCULES' HEAD, ARCHER; TITAN FLIGHT: GLADIATOR, COIN, COIN, LIGHTNING; Filmy: PEGASUS, GLADIATOR, NESSUS, GLADIATOR.

Poziom HERCULAN: PODSTAWA: PEGASUS, ARCHER, MINOTAUR, MEDUSA; THE HERO'S GAUNTLET: NESSUS, HYDRA, HELMET, LIGHTNING; CENTAUR'S FOREST: LIGHTNING, MINOTAUR, GLADIATOR, GLADIATOR; THE BIG OLIVE PART 1: MINOTAUR, MEDUSA, HYDRA, MEDUSA; THE BIG OLIVE PART 2: ARCHER, HELMET, ARCHER, COIN; HYDRA CANYON: MEDUSA, GLADIATOR, PEGASUS, COIN; MEDUSA'S LAIR: HYDRA, GLADIATOR, PEGASUS, NESSUS; CYCLOPS ATTACK: HELMET, PEGASUS, MINOTAUR, MEDUSA; TITAN FLIGHT: HYDRA, PEGASUS, PEGASUS, HELMET; Filmy: NESSUS, MEDUSA, HELMET, HYDRA

Heroes of Might & Magic 3

Kolejne levele przedstawiają się następująco: FOUNTAIN HEAD – Home; BAYWATCH – Seadog; WILDBAR – Freeman; SWAMP TOWN – Doomed; BLISTERING HEIGHTS – Red Hot; THE ARENA – The Arena.

Hexen 2

Uczciwe przejście gry inaczej: god – nieśmiertelność; restart – poziom od nowa; changelevel x – skok do levelu x; name x – zmiana imienia na x; give h x – zdrówko w ilości x od 0 do 999; notarget – przeciwnicy traktują cię jak swojego; give 2 – broń nr 2; give 3 – broń nr 3; give 4 – broń nr 4; impulse 9 – broń i mana; impulse 10 – zmiana broni; impulse 23 – światło; impulse 43 – broń, mana i przedmioty; impulse 44 – wyrzucasz przedmiot; impulse 100 – pochodnia; impulse 101 – Butelka Kwarcu; impulse 102 – Mistyczna Urna; impulse 103 – Krater; impulse 104 – Nasienie Chaos; impulse 105 – Księga Wieży; impulse 107 – niewidzialność; impulse 108 – Glyph; impulse 109 – Ciżemki; impulse 110 – Repulsion; impulse 111 – No Peep; impulse 112 – Pierścień Latania; impulse 113 – Kubik Potęgi; impulse 114 – Icon Defn; impulse 255 – lista fragów (dla multiplayerowców: chase active – zmiana kamery.

Hunter Hunted

Naciśnij ENTER i wpisz: COLE – zdrowie, broń i nieśmiertelność; TREVOR – broń i ammo; INVINSIBLE – nieśmiertelność; AVOCADO – zawodnik robi się zielony; OCHRE – ...a teraz brązowy; VINCENT – szary...; SAGE – ...i jasnozielony.

Huygen's Disclosure

Wciśnij CTRL+SHIFT+ALT +F# naraz, gdzie # to numer zagadki. Aby użyć obejścia zagadki musisz znaleźć się w scenie, skąd normalnie odpala się zagadka (czasem potrzebny jest widok z trzeciej osoby).

Hyper Blade

Do użycia zawsze i wszędzie: mdmksb – 'immunitet poselski'; shuin – ukryte drużyny; gorilla – gracz zamienia się w małpę; spicybrains – odwraca gracza; potato – zmniejsza gracza.

Jak Ignacy

Ignition

Do wpisania z menu: BANARNE – samochody high–tower; FILMJOLK – booster; SKUNK – znika karoseria; SLASKTRATT – super bryki; STRINGS – specjał; SVINPOLE – nowa kamera; SURMULE – wszystkie opcje i tory. Po wpisaniu cheata usłyszymy dźwięk.

Imperialism

Kliknij na globie, wpisz "Pippin", wybierz czerwony kraj i dostaniesz wszystkie surowce.

Imperium Galactica

1. W momencie nadejścia kolejki przeciwnika wciśnij CTRL+ F i znów możesz ruszać jednostkami. 2. w czasie gry wciśnij SHIFT, potem C. Usłyszysz dźwięk. Teraz każde wciśnięcie V przyniesie zysk. Po każdej operacji jednak musisz zapisać grę, bo większa ilość za jednym razem ogłupi grę. 3. Jeśli masz już rangę commander (warunek konieczny), przytrzymaj SHIFT i wpisz KAROLY. Spuść palec z SHIFTA i wciskaj C ile chcesz. Każde wciśnięcie da ci 5 szt. wszystkiego, nawet, jeśli jeszcze tego nie wynalazłeś.

Incoming

W czasie bitwy, trzymając SHIFT, wpisz: SOLIDASAROCK – god mode; INVUNERABILITY – niezniszczalność; HAVEALL – nieskończone życia i broń; INFINITELIVES – nieskończone życia; SUPERDAISY – jeden strzał, jeden trup; SUPERSHOOT = SUPERDAISY; WIREWAITING – obrót tekstur; WHATSTHEPOINT – zamienia grafikę w kropki; OLDMACDONALD – zabezpiecza farmę przed skaczącymi krowami; FLYMETOTHEMOON – księżycowy wyścig. Dostęp do wielu opcji nadprogramowych w menu głównym uzyskasz poprzez wpisanie tam: NUMBERONEDACRESTREET.

Incredible Hulk

LEVEL 1 – 10C80B7C7C; 2 – 10C82E5E54; 3 – 80D82E206E; 4 – 00D02702BA.

Incubation

Na mapie wpisz: ix1 – info na temat wszystkich lokacji; ix2 – +10 pkt. wszystkich marines; ix3 – +500 pkt. do magazynu; ix4 – omija następną misję. W czasie gry wpisz: YOUARESTUPID – możesz używać superlasera; BUGGEROFF – niespodzianka; GENEJONEGINGLELHON – specjalna postać.

Independence Day

Jako imię wpisz RADARMY. Wróć do menu głównego i wciśnij CTRL+RIGHT SHIFT+8, aby przywołać menu z chaetami.

Interstate 76

W trybie Trip przytrzymaj CTRL+SHIFT i wpisz HienyHobbit. Dostajesz nuke'a. Aby nareperować bronie trzymaj CTRL+SHIFT i wpisz repair. Aby wygrać CTRL+SHIFT i wpisz win. Wszystkie bronie: CTRL+SHIFT i wpisz guns. Wciśnij CTRL+SHIFT i wpisz 'thirdnostril' – większy radar. CTRL+SHIFT i wpisz wiggleburger – rozmaże się ekran. Jeśli będziesz spadać z klifu zmień rozdzielczość F12 – znów będziesz na ziemi. Wygranie levelu: CTRL+ SHIFT i wpisz "GETDOWN" – wszyscy cię zaatakują i rozwalą: wygrałeś.

Interstate 76 Nitro Pack

Na wciśniętym CTRL+SHIFT wpisz: getdown – wszyscy cię zaatakują i rozwalą: wygrałeś; wiggleburger – zamazany ekran. Poza tym

możesz zrobić warianty Phaedra Rattler z takimi nazwami: HOTAIR – balon z ciepłym powietrzem; THETRUTHISHERE – statek kosmiczny (ostatnie dwa cheaty działają też w I'76).

I–War

Otwórz katalog IWAR. W środku jest folder PSG. Otwórz go. Wejdź do RESOURCE. W środku jest folder SCRIPTS, a w nim PRECEDENCE. Wewnątrz PRECEDENCE jest pliczek PREC. Otwórz go na przykład w Excelu. W kolumnie PREC zmień wszystkie numery na 0 i zapisz. Teraz masz dostęp do wszystkich leveli.

J jak Joachim

Jack Nicklaus 4

Wpisz podczas gry: gonewiththewind – wiaterek pomaga; triplegee – grawitacja Jowisza; superball – odbicia dalekie i wysokie.

Jack Nicklaus 5

Ukryty przeciwnik: stwórz golfistę, poziom pro, grającego z black tee o imieniu Barbara Nicklaus. W czasie gry wpisz superball – wysokie odbicia; molehill – duże pagórki.

Jane's Fighters Anthology

W głównym menu należy wcisnąć i przytrzymać prawy ALT i pCTRL oraz pSHIFT. Po kliknięciu na pojedynczej misji, uzyskasz dostęp do poprzednich z innych gier.

Jazz Jackrabbit 2

Cheaty dla królika: jjnxt, jjnext – następny poziom; jjcoins – kasa; jjbird – gołąbki pokoju; jjmorph – zmiana ciała; jjgems – więcej kryształów; jjammo – amunicja; jjfly – latanie; jjpower – moc pod kontrolą; jjshield – osłonka; jjgod – nieśmiertelność; jjkill – harakiri.

Jedi Knight

W czasie gry należy wcisnąć T. Potem działają kody: iamgod – moc jest twoja; diediedie – arsenał; gimmestuff – czego to nie znajdziemy w kieszeni; gameover – skok do leveli; statuesque 1 – wyłączenie inteligencji wroga; statuesque 0 – odwrotność; trainme – zwiększenie poziomu mocy; freebird – jestem ptakiem; boinga 1 – god mode on; boinga 0 – god mode off; trixie – mana na full; cartograph – mapka; gospeedgo 1 – spowolnienie; gospeedgo 0 – normalne tempo; wamprat – wszystkie przedmioty; yodajammies – mana.

Jet Moto

Aby używać kodów należy uczynić, co następuje: 1. Wybrać full circuit na poz. Intermediate – odblokuje 4 trasy. 2. Wybrać full circuit znowu, teraz na Professional. To kolejne 2 trasy. 3. Wybrać full circuit na Professional. To odblokuje ostatni tor. 4. i znów wybrać full circuit na Professional. Kiedy wrócimy do ekranu tytułowego gostek na motorku powinien mieć chmurkę z textem: "Codes Enabled". Teraz można wpisywać: CONTORTIONIST – superzwinność; JETPACKSPECIAL – dopalanie; 2XSTUNTS – podwójne punkty za kaskaderstwo; ZIPPYNODRAG – zero odporności; SCREECHNOw – hamulce powietrzne; ZOWIEZOOM – nieskończone dopalacze; SWOOSHSKATE – wyścig na lodzie; BRAINIACPLUS – odwrócona kamera.

Joint Strike Fighter

1. Przy wyborze pilotów wciśnij: LCTRL+RCTRL+ENTER – dostępne wszystkie maszyny. 2. Wciskając inne kombinacje klawiszy otrzymujemy: CTRL+T+U – turbo; CTRL+C+O – wygrywasz scenariusz; CTRL +G+O – przegrywasz go; CTRL +S – kolorowe świece dymne; CTRL+ G+U – naprowadzane pociski; CTRL+CTRL+S – łapie screeny.

K jak Karol

Katharsis

Kody dla poszczególnych leveli:

1–1: BEE; 1–2: SHIELD; 1–3: WHIRLWIND; 1–4: ELECTRICITY; 2–1: BOMBSHELL; 2–2: BORER; 2–3: SWITCH; 2–4: HEAT; 3–1: LEVIATHAN; 3–2: RAINBOW; 3–3: SPRINGER; 3–4: BAD DREAM; 4–1: ANTENNAE; 4–2: SLEDGEHAMMER; 4–3: CAVITY; 4–4: BULLET RAIN; 5–1: GIANTS; 5–2: PRIME TEAM; 5–3: XL SHIPS; 5–4: BLOOD BATH.

KKnD

Kiedy zainstaluje się gra, pojawi się skrót do edytora. Możesz tam zmieniać koszt broni i prędkość pojazdów.

Klingon Honor Guard

W czasie gry: /god – nieśmiertelność; /ghost – no clipping.

Koala Lumpur

Jeśli nie możesz wydostac Dinga z lodówki? 1) Jedź do laboratorium windą. Klucze weź z jednej z książek obok lodówki. Tomy znajdują się pod pokrywą. 2. W laboratorium włącz światło. Rozejrzyj się, znajdziesz bieliznę. Weź żółtą koszulkę z kośćmi. Idź do komputera, hasło brzmi: 'steamer' lub 'pungent'. Kiedy włączysz już blaszaka, idź do tłumacza haseł. Wybierz to podobne do przekręconej 8. Wpisz 'PEMEMEZ'. Powinien zmienić to na BANANAS.

Krazy Ivan

Wybierz z menu START GAME. Kiedy pojawi się ekran z misją w Rosji, naciśnij klawisz w prawo, by przejść do Japonii. Zanim pojawi się informacja wciśnij X oraz DÓŁ+ LEWO. Kiedy na ekranie pojawi się misja, którą chcesz puść klawisze.

L jak Lolo

Last Bronx

Wybierz postać, wciśnij klawisz START 13 razy. Za 13. razem przytrzymaj START i wciśnij BLOCK aż do pojawienia się loading screen.

Last Rites

Odpal grę, dopisując kolejne rozszerzenia (np. LR /LEV /MUS): /SKIP od razu wejście do levelu; /LEV LEVELS\MISSxx – skok do levelu xx. Niech nie zmyli Was ekran "Loading level 1" i briefing do levelu 1. Niestety, życia i bronie będą zawsze jak w lev. 1: Level 2 = levels\miss07; 3 = levels\miss04; 4 = levels\miss 05; 5 = levels\miss06; 6 = levels\ miss08; 7 = levels\miss09; 8 = levels\miss10; 9 = levels\miss11; 10 = levels\miss12; 11 = levels\ miss13;

Led Storm

Wpisz 'DAVID BROADHURST WANTS TO CHEAT', żeby dostać nieskończoną liczbę żyć. Pomiędzy broadhurst i wants są dwie spacje !

Leisure Suit Larry 7

Do spróbowania: wciśnij CTRL+P dwa razy... tryb psychodeliczny!

Liberation Day

W podkatalogu EXE w pliku libday.ini dokonaj następujących zmian: cheats=0 zamień na cheats=1. Po odpaleniu skosztuj kodów: TAB+P

– ruszasz się w nieskończoność; TAB+R – odnowa osłonek; TAB+D – uzupełnia surowce; TAB+L – przegrana; TAB+w – wygrana.

Lifeforce Tenka
Na pauzie wstukaj: DISTLEVELS – następny poziom; DISTGUNS – cała broń.

Little Big Adventure 2
Po wpisaniu przy wciśniętym SHIFT: Twinsen's Back otrzymasz zapasy wszystkiego. Lub wciśnij ESC i wpisz: MAGIC – magia; GOLD – kasa; LIFE – żywot; FULL – wszystko na maxa; SPEED – Frame Rate; CLOVER – koniczyna; BOX – pudełko na koniczynę; PINGOUIN – megapingwin.

Lode Runner 2
Wciśnij ESC, wejdź do opcji i wpisz: glazed donut – odblokuje to cheat mode. Potem zaś: F3 – level w tył; F4 – level w przód; ALT+F12 – +5 żyć; ALT+8 – +10 bomb każdego rodzaju; ALT+K – "Beach Ball"; ALT+I – "Inviso"; ALT+T – "Morph"; ALT+B – "Cloak".

Logical
Napisz: "HUGO SAYS nn" (nn=numer poziomu).

Longbow II
Żądni mądrości: wpiszcie IWANNASEE podczas creditsów.

Lords of Magic
Wciśnij CTRL+\ i pojawi się okienko. Wpisz: Jackpot – 200 jednostek wszystkiego; Puff – i masz smoka; Marathon – +1000 punktów dla oddziału; Hocuspocus – +1000 punktów many i wszystkie czary dla wybranego oddziału.

Lost Vikings 2
Opcje ponadprogramowe: GHST – niewidzialność; WSRP – najwyższy osiągnięty wcześniej poziom. Ponadto kody do poziomów: 1– NTRO; 2– 1STS; 3– 2NDS; 4– TRSH; 5– SW1M; 6– WOLF; 7– BR4T; 8– K4RN; 9– BOMB; 10– WZRD; 11– BLSK; 12– TLPT; 13– GYSR; 14– B3SV; 15– R3TO; 16– DRNK; 17– YOVR; 18– OV4L; 19– T1N3; 20– D4RK; 21– H4RD; 22– HRDR; 23– LOST; 24– OBOY; 25– HOM3; 26– SHCK; 27– TNNL; 28– H3LL; 29– 4RGH; 30– B4DD; 31– D4DY.

M jak Matylda

M.A.X.
[maxstorage] – wszystkie jednostki mogą przenosić maksymalne ładunki materiałów; [maxammo] – full ammo; [maxspy] – szpiegowanie przeciwnika; [maxsurvey] – odsłania złoża; [maxsuper] – upgrade'uje wybrany pojazd o +30.

M.A.X. 2
Zmiany dotyczą pliczku max2.ini. Warto zmienić w nim nieco:

current_campaign_1_ mission=1
current_campaign_mission=49
last_campaign_played=49.

Poza tym w czasie gry warto wpisać z nawiasami: [maxsuper] – zaznaczona jednostka staje się rambo; [maxsurvey] – widzisz wszystkie złoża; [maxstorage] – surowce na maxa; [maxspy] – znika fog of war.

Machine Hunter
Zamiast hasła można wpisać: ???HOST??? – odblokowanie cheatów; **uranus** – gra bez limitu żyć; **saturn** – końcowa scena; Showcredit – credits; LAZYPLAYER – wszystkie pick-upy; GET SACKED – walczysz tylko z bossami; SHOWDROIDS – stare intro; NO MISSION – odblokowanie wyjść; GRIMREAPER – jeden strzał, jeden trup; 2UNLIMITED – nieskończone upgrade'y broni; INVICIBLE – nieśmiertelność.

Mageslayer
Kody w tyldzie "~": impulse 11 – tryb boski; impulse 10 – magic; impulse 43 – harakiri; impulse 69 – harakiri2; dir maps – wszystkie poziomy; map x – przenosi do levelu x; noclip – przechodzenie przez ściany; fly – fruwanie; ode to jack – kill da' monsters.

Magic the Gathering
W katalogu Program\Decks jest lista .dck'sów. Można edytować je za pomocą EDIT w DOSie. Można jednak edytować tylko 1 deck na raz. Inaczej gra się zawiesi. W pliku .dck znajdziesz nazwę potwora, numer .xxx poprzedzony nazwą karty oraz informacje o sideboard (tego nie trzeba ruszać). Kiedy w grze spotkasz edytowanego potworka po prostu pokonaj go, a ten wyrzuci karty. Poniżej są informacje o tym jakie wartości mają poszczególne elementy: .17 Black Lotus; .165 Mox Emerald; .166 Mox Jet; .167 Mox Pearl; .168 Mox Ruby; .169 Mox Sapphire; .62 Demonic Tutor; .202 Regrowth; .14 Berzerk; .162 Mind Twist; .510 Mishra's Workshop; .503 Ivory Tower; .10 Balance; .92 Fork; .230 Sol Ring; .1 Ancestrall Recall; .249 Time Walk; .250 Timetwister; .282 Wheel of Fortune; .25 Braingeyser; .395 Ali from Cairo; .248 Time Vault; .438 Library of Alexandria.

Mass Destruction
Kody do wpisu na ekranie tytułowym: GOLEV# – skok do levelu nr # (1–24), w czasie gry wpisz AMMO – amunicja na max i broń. Kody nie działają w niepełnej wersji.

Master of Orion 2
Przy wpisywaniu kodów trzymaj wciśnięty ALT. Einstein – nauka idzie naprzód; Moola – 1.000 BC; Iseeal – widać wroga i planety; Score – pokazuje wynik rozgrywki; Allai – miesza komputerowi w głowie.

MDK
Kiedy wywołasz F1 pomoc, możesz wpisać (dla wszystkich wersji): INEEDABIGGUN – spluwa; TORNADOAWAY – tornado; NASTYSHOTTHANKS – granat z naprowadzaniem; HEALME – uzdrowienie; HOLOKURTISFUN – hologram. Ponadto: po zrzucie w 1 levelu wpisz: SHOWMOVIEMDKBZK – ukryty film. Ponadto dla wersji US działają: MAKEMEFULL – zdrowie; MASTERBLASTER – powerup #1; TWISTANDSHOUT – powerup #2; BIGGRENADE – granat naprowadzany; 486WILLBESLOW – gra działa na 486. Dla wersji europejskiej (łącznie z ocenzurowaną niemiecką) działa 486OKBYME – uruchomienie na 486.

Mech Commander
Aby zaczęły działać kody wpisywane w trakcie rozgryki: Lorrie – ammo na full; OSMIU – god mode; należy w katalogu z grą stworzyć plik buymechcommander.2

Megarace 2
Poniższe kody należy po prostu dopisać po nazwie pliku uruchamiającego (np. MEGARACE SPEED MONEY MAP): SPEED – najszybszy samochód; MONEY – 99,999 kasy; MAP – mapa toru; GAME – ominięcie

intra; NOLANCE – pomiń Lance Boyle'a.

Men in Black

W trakcie gry po wciśnięciu ESC, wpisz DOUGMATIC – odblokowanie cheatów. Potem w czasie gry: AGENTJ, AGENTK, AGENTL, AGENTX – zmiana agentów; GIVEME – wszystkie bronie; HQ – powrót do kwatery głównej; KILLEM – śmierć wrogowi; LOADME – no limited ammo; HEALME – zdrówko.

Monster Truck Madness

Easter Egg: w wyścigu w Highland znajduje się ukryte boisko piłkarskie. Pojedź tam, a będziesz mógł pograć sobie w piłkę ciężarówką.

Monster Truck Madness 2

W wyścigu Scrapyard na Checkpoincie 4 jest budynek z ciężarówką przed nim i za siatką. Przejedź pzez siatkę i skręć w lewo na drogę. Droga zatacza koło. Jedź w lewo, aż zobaczysz zamknięcie bramy po prawej. Wjedź w nie. Po jakimś czasie pojawi się napis "the terror has been unleashed". Dostajesz trasę Graveyard.

Mortal Kombat Trilogy

W menu głównym wciśnij UP+RUN+BLOCK i trzymaj aż usłyszysz dźwięk. Teraz działają już jedno klawiszowe fatality: HP – Brutality; LP – Babality; HK – Fatality 1; LK – Fatality 2; Run – Animality; BL – Friendship.

Aby wybrać klasycznego Kung Lao, Kano, Jaxa lub Raydena najedź na nich, wciśnij wybór dwa razy. Aby wybrać miejsce walki w menu wyboru zawodnika podświetl Sonię (nie wybieraj). Wciśnij UP+START. Usłyszysz dźwięk, a ekran zacznie się trząść. Kiedy wybierzesz zawodnika, będziesz mógł wybrać miejsce walki.

Specjalna konfiguracja: w opcjach wciśnij UP+L1+L2+R1+ R2 aż usłyszysz dźwięk. Pojawi się menu z następującymi opcjami: 1. jednoklawiszowe fatality (opisane wyżej); 2. INSTANT AGGRESSOR – wskaźnik agresji napełnia się po każdym ciosie; 3. NORMAL BOSS DAMAGE – postaci specjalne cierpią na równi ze zwykłymi śmiertelnikami; 4. LOW DAMAGE – walczący giną powoli; HEALTH RECOVERY – odnowa zdrowia po każdym uderzeniu.

Sposób na walkę CHAMELIONEM: przed rundą przytrzymaj HP+LP

Mortal Kombat

Kod #1: 111–111 "Free Weapon" – na środek spada broń na początku meczu; Kod #2: 100–100 "Throwing Disabled" – blokuje rzuty i łamanie kości; Kod #3: 444–444 "Armed and Dangerous" – zaczynasz z bronią; Kod #4: 666–666 "Silent Kombat" – wyłącza muzykę w podkładzie; Kod #5: 050–050 "Explosive Kombat" – przegrany eksploduje; Kod #6: 222–222 "Random Weapons" – zaczyna grę z przypadkową bronią; Kod #7: 123–123 "No Power ??" – zaczyna z energią lekko ponad DANGER; Kod #8: 555–555 "Many Weapons" – bronie są wszędzie; Kod #10: 060–060 "No Rain" – znika deszcz na planszy Wind World; Kod #11: 002–002 "Weapon Kombat" – zawodnicy nie wypuszczą broni z ręki; Kod #14: 020–020 "Red Rain" – w Wind World pada deszcz krwi; Kod #15: 010–010 "Maximum Damage Disabled" – nie ma limitu na komba; Kod #16: 110–110 "Throwing and Max Damage Disabled" – nie ma limitu na rzuty i kombosy; Kod #17: 011–011 "Kombat Zone: Goro's Lair" – walka w Goro's Lair; Kod #18: 022–022 "Kombat Zone: The Well" – walka w The Well; Kod #19: 033–033 "Kombat Zone: Elder Gods" – walka w The Elder Gods; Kod #20: 044–044 "Kombat Zone: The Tomb" – walka w The Tomb; Kod #21: 055–055 "Kombat Zone: Wind World" – walka w Wind World; Kod #22: 066–066 "Kombat Zone: Reptile's Lair" – walka w Reptile's Lair; Kod #23: 101–101 "Kombat Zone: Shaolin Temple" – walka w Shaolin Temple; Kod #24: 202–202 "Kombat Zone: Living Forest" – walka w Living Forest; Kod #25: 303–303 "Kombat Zone: The Prison" – walka w The Prison; Kod #26: 001–001 "Unlimited Run" – nielimitowany bieg; Kod #27: 313–313 "Kombat Zone: Ice Pit" – walka w Ice Pit; Kod #xx: 321–321 – wielkie głowy. W cudzysłowach podane są teksty wyświetlane po wpisaniu kodu.

Moto Racer

Zamiast imienia wpisz jeden z cheatów: CESREVER – wszystkie tory są vice versa; CDNALSI – wszystkie trasy; CTEKCOP – miniaturowe motory.

Motorhead

Kody uruchamia się, wpisując w miejsce imienia i drużyny odpowiednie wyrazy: widok z lotu ptaka – Im: "Supercars", Dr: "Grem"; zawieszenie nie do zdarcia – Im: "Demon", Dr: "Grem"; inna muzyczka – Im: "g-ride", Dr: west"; księżycowe przyciąganie – Im: "Buzz Aldrin", Dr: "NASA"; (Im – imię, Dr – drużyna).

Myth

Kiedy wybierasz nową grę przytrzymaj spację i rozpoczniesz z dowolnego levelu. Po rozpoczęciu rozgrywki: CTRL++ – total victory i następny poziom.

...ak Nałka

NAM

Dla młodego żołnierza: NVABLOOD – broń na full; NVUNLOCK – odblokowanie drzwi; NVACLIP – przechodzenie przez ściany; NVACALEB – god mode; NVASHOWMAP – cała mapa; NVALEVEL### – skok do # epizodu i ## etapu.

Nascar Racing 2

Znajdź katalog odpowiadający za tor w Talladega. Edytuj taladega.txt Znajdź linijkę zaczynającą się na "SPDWY". Zmień pierwszą liczbę po tym napisie (oryginalnie to 1) na 0. Teraz na prostej wyciągnąć możesz 255 mph. Aby zaś zmienić limit prędkości w pit stopie, znajdź katalog z torem, potem w nim plik [nazwa_toru].txt i zmień dostępną szybkość w pit stopie.

Jam Extreme

Poniżej przedstawiam drużyny do stworzenia wraz z zawodnikami i ich kodami, które należy wpisać przy podawaniu inicjałów: SPECIAL SPORTS TEAM – Cheryl Swoopes SWO 1/1, Rebecca Lobo LOB 7/4, Carol Blazejowski BLZ 3/1, Bob Lanier Lan 9/10, Air Nick ARN 5/18, George Gervin ICE 4/27; SCULPTURED TEAM – Dwain Skinner DAS 2/21, Dave Ross DJR 6/8, Jeff Peters JBP 5/17, Daren Smith DRS 4/10, Mike Callahand MWC 5/1, The TinMan TIM 1/24; SCULPTURED TEAM – Mark Ganus MMG 9/16, Roy Wilkins RNw 9/15, Rob Dautel RAD 3/19, James Hebdon JPH 4/26, Dean Morrell DSM 5/9, Mike Peery MJP 5/26; MISFIT TEAM – XX Stringer MSS 10/26, XX Shamrock 8/26, Diamond Dave 6/29, Chris Slate ("Hacker") JCS 12/8, Todd Mowatt ("Cowboy") TVC 10/3, Richard Szeto ("Richito") RTS 2/25; SQUID TEAM

– Melissa Pardike MAP 3/26, Jane Bradley JLB 5/23, Jonathan Dansie JWD 8/2, Lee Phung LEE 1/1, Jason Greenberg Jay 4/18, Chris Hawkes CDH 2/21; ACCLAIM TEAM – XX Weasel DAN 2/1, Magic Hair SET 12/8, XX Sequioa Enter SDR 4/10, XX Pistol WAN 6/10; ACCLAIM TEAM – Mark Shafer ("Chaos") XTL 5/2, Bob Davidson ("Striker") RAD 10/18, XX Fumongous GUN 1/11, Geoff Higgins ("Clouseau") GCH 4/13, Air Dog SAM 1/21, Ice Princess MDK 12/24; CELEBRITY TEAM – Junior Seau JR 6/1, John Elway WAY 9/30, Frank Thomas BIG 12/6, Marv Albert MRV 12/31, Newt Gingrich NEw 8/12, XX Samoa TVH 6/6; HAPPY TEAM – Pirate Bill SAL 2/2, Mr. Happy MJT 3/22, Dufus the Clown GRR 6/19, Three Feet Under TOD 4/17, Mr. Unhappy GEM 11/3, Ooohh JLH 1/26; INVINSIBLE TEAM – Who WHO 1/1, Brained BCS 1/7, Monkey Boy PJP 11/2, Howie BCE 7/10, Jim Jung JKJ 12/13, Huh CBR 6/25. Dla innych drużyn wystarczy podać tylko jeden kod: ROOKIE TEAM – SCT 11/14; ROOKIE TEAM – REG 1/17; ROOKIE TEAM – BAP 8/11; ALL STARS EAST – LMH 6/28; ALL STARS WEST – RMC 4/21. Uniwersalnym kodem jest YME 5/17 – dostęp do wszystkich drużyn.

NBA Live 98

W Roosters\Create Custom Team jako nazwy drużyn należy wpisać: EA Europals; Hitmen AllSorts; Hitmen Coders; Hitman Earplugs; Hitmen Idlers; Hitmen Pixels; QA Campers; QA Dbuggers; QA Testtubes; TNT Blasters – drużyny autorów gry. Poza tym: wpisz "WENDY", wciśnij enter. Teraz działają klawisze G – oglądanie wybranych sekwencji video oraz F1 – możliwość wybrania, gdzie ma się znaleźć zawodnik.

Football '

W menu wyboru kontrolera wpisz "elah". Dokonaj wyboru. Spowoduje to różnicę wzrostu między gospodarzami a gośćmi.

Necrodome

Wciśnij w czasie gry T. Wpisz kod i naciśnij ENTER: shrubbery – dużo sprzętu; excalibur – bronie; smallrocks – pełna amunicja; verysmallrocks – nieskończona ammo on/off; swallow – pełny bak; unladen swallow – nieskończone paliwo on/off; antioch – zabija wszystkich; runaway – przyspiesza grę; igotbetter – życie; rabbit – osłony; knight – nieśmiertelność on/off; coconuts – prawa fizyczne pojazdu on/off; camelot – koniec levelu; alreadygotone – zdobycie wszystkich pitów; debug – wyświetla prędkość; pozycję itp.; version – wersja gry; gimmesomesugarbaby – wszystko nieskończone.

NHL '98

W czasie gry do wpisania: HOMEGOL – i masz bramkę; AWAYGOL – i ktoś strzelił tobie; NHLKIDS – w hokeja grają maluchy; MANTIS – wydłużone nogi graczy; INUJRY – wywołuje kontuzję; FLASH – odzew fotoreporterów; VICTORY – fajerwerki; CHECK – przepychanki; GRAB – ogólne miłostki. Potem najedź na X w lewym dolnym rogu i podświetl Credits, ale nie wybieraj tego. Wpisz kod: STANLEY – końcowy film; EAEAO – drużyna EA Blades. Ponadto w czasie intra wpisz HUHITO – znajdziesz taką drużynę.

NHL '99

To samo co w NHL '98, oprócz tricku z Creditsami, drużyną HUHITO i EA Blades.

NHL Hockey 97

SHIFT–WAGD – odblokowanie cheatów; H – goal dla gospodarzy; V – goal dla gości; P – koniec tercji; G – koniec gry; o – nadwyżka czasu; i – kontuzja; F – bójka; SHIFT–T – zwiększa gracza co uderzenie; T – zmniejsza gracza co uderzenie; 1 – 2 min. kary; 2 – 4 min. kary; 4 – 5 min. kary; 5 – rzut karny.

NHL Open Ice

Jest taki jeden wspaniały gracz Gordie Howe: Aby nim zagrać należy: wpisać inicjały G H (ze spacją w środku), podać datę 31 marca. Rozmiar głowy nie gra roli. Jeśli wszystko się uda komentator skwituje to "Mr. hockey".

Nightmare Creatures

Wszystkie cheaty wpisuje się po naciśnięciu ENTER w menu głównym. Aby zadziałała reszta kodów trzeba odpalić: EVERYWHERE; potem: ALAIN GUYET – wszystkie kody; BRONKO – grasz potworkiem; BOULON – przedmioty się nie kończą; BLUR – zamazany bohater; CHICO – pomniejszenie; DAVID – combos off; EVERYWHERE – wybór levelu (i odpalenie reszty).

Nihilist

Bardzo pożytecznym zabiegiem jest wciśnięcie rakiety do wyrzutni bez pobierania z magazynu, a mówili, że Salomon... Nieważne – jak zdobędziesz statek z wyrzutniami rakiet, wybierz odpowiedni pocisk i dokonaj zakupu. Potem wybierz go i naciśnij oba przyciski myszy naraz. That's all.

Nitro

Zamiast imienia wpisz na liście hiscore "MAJ" – dużo kasy i paliwa.

Nuclear Strike

Do wpisu w menu startowym kody leveli: JUNGLEWAR, BUCCANEER, DETONATE, AFTERSHOCK, BLITZKRIEG, CHESSPIECE, NOMANISLAND, BASTILLE oraz LIGHTNING – dodatkowy level z demkiem na końcu. Jeśli będziesz chciał pertraktować wpisz DETONATE.

O jak Olga

Oddworld: Abe's Oddysee

Kody poniżej należy wstukać kursorami na wciśniętym klawiszu SHIFT w menu głównym: D, P, L, P, L, P, L, G – wszystkie poziomy; G, L, P, L, P, L, P, D – wszystkie filmy.

Outlaws

Kody do wpisania podczas gry: olairhead – latanie; olash – nieskończona amunicja; oleds – supermapa; olfps – fps; olgps – podaje położenie gracza; oljackpot – inwentarz; olpostal – wszystkie bronie i amunicja; olredlite – zatrzymuje przeciwników; olzip – teleport; olscreening – scenki przerywnikowe; olopec – dodaje oleju; olgusher – nieskończone ilości oleju; OLIMYELLA – god mode; OLER – pełnia życia; OLBOUNCE – superskoki; OLWIMPY – automatyczne przeładowanie; OLTOMBSTONE – samobójstwo. Kody do leveli: olhideout; oltown; oltrain; olcanyon; olmills; olsimms; olminer; olcliff; olranch.

Outwars

MACLEOD – nieśmiertelność; KEYMASTER – nieskończony jet pack; DIRTYHARRY – nieskończona amunicja; BUZZ – skrzydła szybowca; FRAMERATE – klatek na sekundę; GOHOME – resetuje pozycję startową; THRASHER – pokazuje prze-

ciwników na radarze; WEAPONCAM – optyka broni; JUMPXXX – skok do levelu XXX. XXX: Oasis, Anubis, Ragnarok, Juggernaut i Dead.

Overboard

Hasła do kolejnych leveli [Skull – Czaszka, Ship – Statek, Fish – Ryba, Anchor – Kotwica]: 1–2 – Ship, Skull, Fish, Anchor, Ship, Anchor; 1–3 – Ship, Anchor, Skull, Ship, Anchor, Fish; 1–4 – Skull, Ship, Fish, Anchor, Anchor, Ship; 2–1 – Fish, Fish, Anchor, Ship, Skull, Anchor; 2–2 – Skull, Anchor, Anchor, Fish, Anchor, Ship; 2–3 – Fish, Anchor, Ship, Ship, Ship, Skull; 2–4 – Anchor, Fish, Ship, Skull, Skull, Fish; 3–1 – Ship, Skull, Skull, Fish, Anchor, Skull; 3–2 – Fish, Skull, Anchor, Fish, Skull, Fish; 3–3 – Fish, Fish, Ship, Skull, Fish, Ship; 3–4 – Ship, Anchor, Ship, Fish, Anchor, Fish; 4–1 – Skull, Skull, Anchor, Ship, Fish, Fish; 4–2 – Ship, Anchor, Skull, Fish, Fish, Anchor; 4–3 – Skull, Ship, Skull, Skull, Fish, Ship; 4–4 – Ship, Fish, Ship, Fish, Ship, Anchor; 5–1 – Anchor, Ship, Fish, Skull, Fish, Ship; 5–2 – Fish, Ship, Anchor, Skull, Ship, Fish; 5–3 – Ship, Fish, Skull, Anchor, Anchor, Skull; 5–4 – Skull, Ship, Anchor, Fish, Ship, Skull.

P jak Pitfall

Pacific General

W grze dostępny jest ukryty edytor jednostek. Należy z Trybu MS–DOS uruchomić, z katalogu gry, wpisać "pacgen /hondurales". Edytor pojawi się po lewej stronie ekranu tytułowego.

Pandemonium 2

W charakterze haseł działają kody: ACIDDUDE – pokręcenie; GETACCES, OCMCKKEJ – wybór levelu; HORMONES – full życia; NEVERDIE – i już niepotrzebny nam lekarz; IMMORTAL – 31 żywotów; MAKMYDAY – arsenał; GONAHURL – ciekawy widoczek; SKATBORD – speed; GENETICS – mutacje; JUSTKIDN – reanimacja wroga. Istnieją też kody do leveli: 1: EMIAGCAI – Ice Prision; 2: OMACCBAI – Zorrscha's Lab; 3: FAIAGCBI – Hot Pants; 4: FEKAGCCA – Stan's The Man; 5: LGBFIICE – Oyster Desoyster; 6: LMBBIIEE – Puzzle World; 7: EBBIIGF – Temple of Noril; 8: KNBBIIAI – Egg! Egg!; 9: LGBJIICI – Huevos Libertad!; 10: LOBJIIEI – Pipe House; 11: GBJIIGJ – Hate Tank!; 12: FFCAGCCC – Fanatbulous; 13: FHCAGCCK – Mr. Schneobelen; 14: FJKEGCDC – Collide o Scope; 15: FLKEGCDK – The Zoul Train; 16: ADIKBIIB – Lick The Toad; 17: ADMIBIID – The Bitter End; 18: MAECCBEJ – Rub The Buddha.

Panzer Dragoon

Wszystkie cheaty należy 'odprawić' w menu głównym, w wyborze poziomu trudności: wybór levelu – GÓRA, GÓRA, DÓŁ, DÓŁ, LEWO, PRAWO, LEWO, PRAWO, Zbliżenie1, Zbliżenie2, Zbliżenie3; niewidzialność – obrót w LEWO, obrót w LEWO, obrót w PRAWO, obrót w PRAWO, GÓRA, DÓŁ, LEWO, PRAWO (pamiętaj, że obrót w lewo to nie ruch w lewo).

Perfect Weapon

W trakcie gry dają się wcisnąć: GMPETE – wszystkie power–upy; GMKILL – szybsza rozwałka; GMBIGH – wodogłowie; GMCYBORG – robot–morderca; GMGODM – nietykalność; GMNORM – wszystko tak, jak przedtem. Ponadto kody do leveli: 1: DBDBBABA; 2: ADDCAADC; 3: ACBABBCC; 4: ADDDCACC; 5: DDBDBBCA; 6: CCDBCCDA; 7: AADBDDAC; 8: CADDCBCC; 9: ADAABAD; 10: BADDBBBC; 11: ABBDADDA; 12: DCADCAAC.

PGA Tour Pro

W czasie gry wciśnij F7 i F8 by skrócić strzał przeciwnika.

Piranha

W głównym menu wpisz KOSSUVISSY. Następnie klawiszami Lewo/Prawo wybierz poziom, a w grze używać możesz: F1 – energia; F2 – kasa; F10 – inna muzyczka; F11 – zrzut bomby; F12 – następny poziom.

Pod

Aby dostać Ken–mobila: wpisz w głównym menu – 'Ken on munn'. Tudzież do wpisu: mirror – uruchamia podczas wyboru toru opcję reverse. W trakcie jazdy: CRASH – jazda bez kraks; map – pokazuje mapkę; map+F9 – mapa z ponumerowanymi zawodnikami.

Postal

Kody na wszystko: HEALTHFUL – zdrówko; THICKSKIN – pancerz; CARRYMORE – amunicja x2; GIMMEDAT – daje wszystko; HESSTILLGOOD – karmienie; DAWHOLEENCHILADA – granaty, miotacz, napalm, rakiety; BREAKYOSAK – ammo do shotguna; MYTEAMOUSE – i wszystko staje się minimum; EXPLODARAMA – granaty, rakiety i pociski na podczerwień; FLAMENSTEIN – napalm, miotacz, koktajle Mołotowa; SHOTGUN – amunicja do shotguna x2; THEBESTGUN – Spraycannon; LOBITFAR – granaty; TITANIII – rakiety, pociski na podczerwień; STERNOMAT – napalm; FIREHURLER – miotacz; CROTCHBOMB – miny; THERESNOPLACELIKEOZ – przechodzenie leveli; IAMSOLAME – nieśmiertelność.

Power Slave

Lobocop – bronie; Lobodeity – nieśmiertelność; Loboswag – przedmioty; Lobopick – klucze; Lobosphere – cała mapa; Lobolite – usuwa błysk z eksplozji i strzałów; Loboxy – podaje współrzędne; Holly – pokazuje się lista kolejnych kodów do wpisania: Level # – skok do levelu #; Doors – otwiera drzwi i pułapki; Creature # – umieszcza obok ciebie następujące monstra o numerach #: 0–Anubis; 1–Spider; 2–Mummy; 3–Piranha; 4–Basset; 5–Magmantis; 6–Am–Nit; 7–Set; 8–Kilmatikhan; 9–Alien Worker; 10–Alien Worker; 11–Omen Wasp.

Powerboat Racing

Dodatkowy pojazd – wpisz się jako SML; duże głowy – jako BIG; wielkie motory – jako POW; autopilot – BAA; zawsze wygrywasz – jako WIN. Hasła zaś to: FAN, DIP, URN – dla katamaranów; EPS – by wziąć udział w mistrzostwach; PBR – ..., w slalomie; PDL – ..., pościgać się na ukrytej trasie.

Premier Manager '97

Jeśli chcesz dostać kasę to spróbuj odnowić kontrakt swojego gracza i ustaw Club Fee maksymalnie wysokie, a potem wystaw go na listę transferową. Inny sposób to, jeśli grasz w Premier League, kupić zawodnika z 2 lub 3 ligi i sprzedać go po podniesieniu jego Club Fee.

Q jak Qba

Quake 2

Kody do broni i amunicji: give all – daje wszystko; give shotgun; give shells; give sshotgun; give machinegun; give bullets; give grenadelauncher; give grenades; give rocketlaun-

cher; give rockets; give silencer; give rebreather; give slugs; give nuke; give quad – dają poszczególne bronie i ammo do nich. give heALTh – zdrowie; map demo(1, 2 lub 3) – mapa; noclip – i ściany już nie są przeszkodą; god – god mode, notarget – wróg nie atakuje, dopóki ty nie zaczniesz.

R jak Rupert

Railroad Tycoon 2

Jeśli miasta za wolno się rozwijają, to wciśnij TAB w czasie gry, i w polu zielonego kursora na dole ekranu wpisz "viagra".

Rainbow Six

Wciśnij ' i wstukaj: TEAMGOD – drużynowy god mode; AVATARGOD – god mode dla single player; CLODHOPPER – mutacje popromienne; MEGANOGGIN – megagłowy; BIGNOGGIN – tylko duże głowy; 5FINGERDISCOUNT – amunicja na nowo; NOBRAINER – wyłączenie AI; OBRÓT WPUNCHKICK – zmienia widok na gracza z 3D na 2D; 1–900 – trudności z oddychaniem; EXPLORE – warunkowa wygrana on/off.

Ravage DCX

Do wpisu podczas gry: ATHENA – tryb boski; THEO – nieograniczona amunicja.

Rebel Moon Rising

FWMITHRA – god mode; FWMIGA – broń i amunicja; FWMARIT – full zdrówka i powietrza; FWKITTY – ślepi wrogowie; FWWARP## – jump do levelu ##; FWBERT – tornister rakietowy; P & S – łapie screeny.

Red Alert: The Aftermath

Otwórz plik Expand2.mix w WordPad i edytuj dostępne parametry budynków; jednostek, kosztów, zasięgu itd.

Redline Racer

1. Nazwij się "dissent". 2. Poza tym możesz wybrać tor Tudor Hill i wpisać LONGJUMP – staniesz się F–16 i możesz latać. 3. By uzyskać dostęp do wszystkich motorów i tras wpisz się jako ABODE.

Redneck Rampage Rides Again

rdall – daje wszystkie przedmioty i klucze; rdhounddog – nieśmiertelność; rditems – wszystkie przedmioty; rdmeadow### – wybranie poziomu (# – numer epizodu, końcowe ## – poziom, np. 02); rdrate – ilość klatek na sekundę; rdskill# – poziom trudności: rdunlock – otwiera drzwi; rdshowmap – mapa; rdguns – broń; rdkeys – kluczyki; rdjoseph – dostajesz motor; greg – ...lub łódkę; rdnocheat – wyłączenie kodów.

Reloaded

RAYLIVES – nieskończenie dużo żyć; POWER – wszystkie podstawowe umiejętności; GOLDFIST – złota pięść.

Return Fire 2

Wybór mapy: wejdź do ekranu wyboru mapy, kliknij na kolejnych przyciskach w prawym górnym rogu, tam gdzie twoje imię: górny–lewy, górny–prawy, dolny–lewy, dolny–prawy. Teraz wybierz mapę kursorami. Sposób na samobójczego jeepa: w bunkrze, gdzie wybierasz pojazd, wciśnij ~ i napisz "fubar!". Jeep uzbraja wielką bombę i jeden strzał w niego, i booom... Cheat ten blokuje dostępność medali i honorów!!! a na deser: Easter egg: w czasie gry wciśnij ~ i wpisz "easter!". Miłej zabawy.

S jak Stefan

S.P.Q.R.

Sprawdzaj często mapę. Jak będzie wypełniona kropkami to kliknij na którąś z nich, by przenieść się do tego zakątka miasta.

Sandwarriors

W pliku config.ini wpisz takie wartości w następujących miejscach: Scarab=999; Delta=999; Palermo=999; Harakhy=999; Rekhmire=999; Sirius=999; Orion=999. Twoja broń będzie maksymalnie silna, zaś przeciwnika się nie zmieni.

Scorched Planet

Rozmrażaj ludzi za pomocą Plasma Bolt (weapon 2).

Screamer Rally

Kody na główny ekran: CARBO – odkrywa samochód; LEALL – wszystkie ligi; TRAMO – wszystkie trasy.

Sensible Soccer '98

Wciśnij i trzymaj F9 w ekranie taktyk, by uzyskać dostęp do edytora parametrów gry: szybkość, nawierzchnia, grawitacja itd.

Settlers 2

Dostęp do wszystkich misji: w katalogu \SET2\SAVE w pliku mission.dat zmienić w pierwszym wierszu zera na jedynki. Poza tym nieco przyspieszenia też się przyda – wciśnij SHIFT i przytrzymaj, wpisz THUNDER. Od teraz szybkość gry masz pod klawiszami ALT+1...10. F7 – cała mapa.

Seven Kingdoms

Nim podam kody: cheaterom zeruje się wynik! Wpiszcie: !!!@@@###, a następnie: b – natychmiastowe budowanie; c – +$1000; \ – +1000 jedzenia; = – mekka; m – cała mapa; t – technologie i wiedza; u – władca nie do pobicia; z – szybkie budowanie.

Shadow Master

W menu głównym wciśnij naraz F1 i F2, a po pokazaniu się "Cheats On" przytrzymaj "+" i wciśnij BACKSPACE. w okienku jest miejsce na kody: EVERY LAVEL SAVE – po przejściu każdego poziomu robi się save; ALLOw SINGLE – mapy multiplayer w pojedynkę; TURBO – turbo; PAPARAZZI – łapanie screenów INSERT'em do C:\TEMP\PIX; THE WHOLE OF CREATION – wyłącza cheaty; COUSER – włącza dodatkowe tricki; F11 – amunicja; F12 – życie; SHIFT+F9 – następny level.

Shadow Warrior

W czasie gry wciśnij T i wpisz: SWGREED – uruchamia cheaty; SWCHAN – god mode; SWGIMME – amunicja, klucze, przedmioty; SWTRIX – zamiast rakiet króliczki; SWTREK## – skok do levelu ##; SWSTART – restart levelu; SWGHOST – ściany off; SWLOC – fps; SWMAP – cała mapka; SWRES – zmiana rozdzielczości.

Shadows of The Empire

Zamiast imienia wpisz " R Testers ROCK" (przed pierwszym R spacja).

Shanghai Dynasty

Gwarancja wygranej: 1. W katalogu gry stwórz plik "cheater". Nieważne, co edzie zawierał. 2. Nową grę zacznij jako Shanghai lub Tournament (nie Pandemonium ani Dynasty). 3. Wciśnij CTRL+Y. 4. Usuń parę spacją. Nie używaj myszki. 5. Wciskaj spację, by otrzymywać wskazówki do wygranej.

Shattered Steel

Po naciśnięciu ENTER należy wpisać kod i ponownie potwierdzić ENTEREM. Kody ogólne: CAPONE – zbiera pobratymców; RODRIGO – jak wyżej; SMITE – niszczy wyznaczony cel; GONZALES – szybkość; RAGNAROK – katapulta. Bronie: RATSNEST – laser Md; DINGLEBERRY – laser Hv; BLIPPLEBLOOPS –laser Rpd; BUMSAUCE – laser Hrpd; HARDCODE – 30mm; CURVEDLINES – 50mm; BIGONES – 70mm; DOGAN – 120mm; FNORD – 210mm. Ponadto: TINKERBELL – nova; GFY – 18pak; BCUA – L18pak; CGQ – L8pak; KWAHAMOT – pociski RO; FISHHEADS – naboje IR; NAPALMINTHEMORNING – napalm; PYROTEK – explosives; CHERNOBYL – nuke; STOOL – mina; NUMBERCHANGER – inna mina; EATMYSHORTS – moździerz; IMOUTTAHERE – szczęśliwy koniec; LOCKANDLOAD – załadowanie na maxa; KICKSOMEBUTT – laser Hvy + 64pak rakiet.

Shogo: Mobile Armor Division

W trakcie gry wciśnij T, a potem: MPGOD – god mode; MPKFA – ammo na full i pancerz; MPHEALTH – opieka medyczna; MPARMOR – pancerz; MPCLIP – chodzenie przez ściany; MPPOS – wskazanie lokacji postaci; MPAMMO – amunicja; MPLIGHTSCAPE – natężenie światła; MPCAMERA – zmiana widoku.

Meier's Gettysburg!

Kody można wpisywać po wciśnięciu SHIFT+ENTER. Zależnie od stron konfliktu wpisujemy: dla Konfederatów: K, a dla Unii: U. Tak więc: K – Jackson, U – Hancock – niszczy strach żołnierzy; K – Hill, U – Reynolds – wsparcie; K – Hotchkiss, U – Warren – znika "fog of war"; K – Beauregard, U – Mcclellan – doświadczenie wzrasta; K – Helleck, U – Helleck – Komputer gra ze sobą.

Sim Park

Słowo wstępu: 1. kody te nie gwarantują niczego, 2. używanie ich grozi destabilizacją systemu lub innych rzeczy. 3. podajemy je tylko do użytku na własne, nieprzymuszone ryzyko: Działają tylko w Windows 3.1: WARBUCKS – maximum forsy; RIZME – w Demands pojawia się Rizzo; HI-ALIENS – marsjanie przesyłają wiadomość; CATSNDOGS – 200 rzeczy dodane zostaje do parku przypadkowo; BEAUREGARD – zamienia ludzi na niebieski kolorek.



Wciśnij znak tyldy "~", a potem wpisz kod: /superfuzz – nieśmiertelność; /heALTh 999 – 999 życia; /wuss – wszystkie bronie; /nocollision – przechodzenie przez ściany; /spawn heligun – wsparcie z helikoptera; /spawn cookies – skrzynie ciastek; /save # – zapisuje grę do slota #; /load # – wgranie gry ze slota #. By wybrać level wciśnij "~", napisz map ###### (###### – nazwa levelu): sewera – ścieki nr 1; sewerb – ścieki nr 2; oilrig – platforma naftowa; jungle – dżungla 1; jungle2 – ATV; area57 – Darwin macza palce; lab1 or lab – Xenomorficzne laboratorium; lab2 or study – Xenomorfizm 2; estate – posiadłość Sinclaire'a; thrall – Thrall Master.

SkyNet

Wciśnij ALT i wpisz: illbeback – następny level; arnold – wszystkie bronie; nitrous – nieskończony czas; slugs – więcej amunicji; target – namierzanie; supertracker – supernamierzanie; willnotstop – god mode; joycam – widok z trzeciej osoby; surgery – max pancerza i życia.

Small Soldiers

W czasie gry wciśnij SHIFT +CTRL+S+X. Odejmij palec od S i odczekaj około 3 sekundy. Potem puść resztę. Powinna zaświecić się czerwona lampka. Potem wpisz kod i potwierdź ENTERem: mcloed 1 – nieśmiertelność; mcloed 0 – god mode off; toys [number] – ustawia ilość potrzebnych zabawek; clear – wyłącza fog of war.

Spearhead

By uzyskać niewidzialność wciśnij i przytrzymaj w czasie gry S + P + E + a + R + H, a następnie wciśnij BACKSPACE.

Spec Ops

Dostęp do wszystkich leveli przez wykasowanie pliku savedata.txt. Warto zrobić kopię, bo nie zawsze działa. Istnieje sposób na god mode – w trakcie misji wciśnij ALT+ SHIFT+V i w przedmiotach wybierz Viewfinder.

Starcraft

W trakcie gry wciśnij ENTER, a potem kod: power overwhelming – nieśmiertelność; war aint what it used to be – znika 'fog of war'; ophelia (wstukać, potwierdzić ENTEREM i wpisać numer poziomu) – skok do podanego levelu; food for thought – budowanie wojska bez surowców; modify the phase variance – pozwala stawiać wszystkie budowle; medievel man – darmowy upgrade jednostek; show me the money – +10000 minerałów i gazu; whats mine is mine – +500 minerałów; breathe deep – +500 vespene gas; black sheep wall – cała mapa; something for nothing – upgrade wszystkiego; there is no cow level – koniec misji; operation cwal – zwiększa prędkość upgrade'u; the gathering – energia bez limitu; noglues – komputer nie używa energii; staying alive – jeśli wygrałeś planszę i dalej chcesz grać; game over man – własna eksterminacja.

Stargunner

1. Wejdź do pokoju z akcesoriami, wybierz najdroższy silnik, na jaki cię stać, i kup go. Kiedy będzie się doczytywać kupno, kliknij CANCEL. Pieniądze się zwrócą, a silnik zostanie. 2. Zacznij grę, idź do ekranu tytułowego. Wybierz inną grę z tym samym pilotem. W sklepie wciśnij 5 na klawiaturze numerycznej. 3. W czasie gry wciśnij F8 – nieskończona niewidzialność.

Starship Titanic

Aby darmowo zmienić swoją pozycję z 3–ciej klasy na 2–gą włącz TV w pokoju SGT–class na kanał 3. Potem weź swój magazyn w suc–u–bus, w stateroom. Pojedź do rejestracji i powiedz Marsincie, że znalazłeś szczęśliwy numer. Pokaż jej magazyn. Poszukaj swego nowego pokoju.

Startrek: Generations

Wpisz STARBLAST – nieśmiertelność.

Streets of Simcity

Po wciśnięciu CTRL+ALT+X wpisujemy w okienku kody: beefcake beefcake – arsenał; earth – przyciąganie ziemskie; im back – reperacja; jupiter – przyciąganie Jowisza; lock and load – ammo; mars – przyciąganie marsjańskie; moon – p. księżycowe; mr fabulous – nic nie zniszczy ci pojazdu; sampo – $$$$$$$.

Sub Culture

W trakcie gry do wpisu: kamikaze – jak nazwa wskazuje; tonka – wzmocniony kadłub; refill – naprawa

tarcz; imnotluc – tryb boski; wonga – kasa, kasa, ka...; havesome lub haveall – wszystkie misje; didit – i po misji; tick – licznik promieniowania; mutant – ochrona przed promieniowaniem; poziomy: 0 – rinse; 1 – dryer; 2 – cotton; 3 – delicates; 4 – tumble; 5 – colours; 6 – halfload. Ponadto przeniesienie do lokacji: spisać SCOTTY, a potem nazwę miejsca, gdzie chcemy się udać: Abyss, Anchor, Arch, Aquatraz, Beluga, Boot, Bucket, Can, Cave, Cleft, Flats, Knob, Limpet, Outlet, Outlet2, Outlet3, Pipe, Pipe2, Refinery, Ribs, Touka, Tunnel, Velcova, Volcano, Wood.

SWAT 2

Wpisz to do pliku swat2.ini (każde SM#=1 lub TM#=1 w nowej linijce):

[Missions Played]

SM1=1 SM2=1 SM3=1 SM4=1 SM5=1 SM6=1 SM7=1 SM8=1 SM9=1 SM10=1 SM11=1 SM12=1 SM13=1 SM14=1 SM15=1 TM16=1 TM17=1 TM18=1 TM19=1 TM20=1 TM21=1 TM22=1 TM23=1 TM24=1 TM25=1 TM26=1 TM27=1 TM28=1 TM29=1 TM30=1"– dostęp do wszystkich misji.

Swiv [redacted]

Nazwij się SWIV!AndLetDie. Podczas gry wciśnij F11 – złapiesz screena; F12 – otwiera okienko uzbrojenia.

T jak Turdek

Take [redacted] Prisoners

Wciśnij SHIFT i ~, potem: bigcheater – nieśmiertelność; noclip – chodzenie po\przez ściany; fly – latanie.

Terracide

W czasie gry wpisz: WADDAWIMP – niezniszczalność; SUCKPHOTON – wszystkie bronie; LEADEATERS – amunicja; RAINCOAT – wszystkie osłony; IWANTITALL – trzy ostatnie razem; YEAHBABY – osłony i ammo na max; SPUTNIK – dostęp do wszystkich poziomów; GHOSTRIDER – kolizje on/off; FRAMEHOLIO – wskaźnik fps.

Test Drive 4

Cheaty wpisuje się w 10 slocie Save Game: STICKIER – wyłączenie wypadków, po kolizjach samochód dalej stoi na glebie; AARDVARK – przenikanie się samochodów: ITSLATE – no special efects (tylko w wersji 3Dfx); CREDITZ – oglądamy wszystkich twórców; SRACLLA – odkrywa 4 wozy; LEVELLLA – nocne tory; BANDw – czarno–biało; COLOUR – back to color; MIKTROUT – duże samochody; MPALMER – malutkie wozy; GONZON – zapiąć pasy; GONZOFF – ...i odpiąć; BIRDVIEw – widok z helikoptera; NITROXXX – turbo; plus kilka cheatów na własne ryzyko: ASTIDERC; DSTIDERC; TSTIDERC; MASTER; SPAZZY.

Test Drive Off Road

Nazwij się na początku: cheat1, cheat2, cheat3, cheat4, cheat5, ciggies – aby dostać 4 wozy, wszystkie tory i coś extra.

The House Of The [redacted]

W głównym menu na wciśniętym CTRL wstukaj: SKIDMARX – jako pierwszy włącza cheaty i edycję bohaterów; CREATURE – wszystkie monstra do twojej dyspozycji.

Theme Hospital

Wejście do dowolnego poziomu: odpal w DOSie grę z parametrem –Lx (x nr levelu).

Time Commando

Kody do leveli: Rzym – UDELWYHA; Japonia – MNNBYWDX; Średniowiecze – GTTNCYBT; Konkwistadorzy – DHQSSFIK; Zachód – IPNRWRJK; Nowożytność – NVJLKDHJ; Zukunft – MHZHWPFC; Jenseits der Zeit – NJZQGADH; Dodatkowy poziom – COMMANDO.

Timelapse

Kiedy zaczynasz na Wyspie Wielkanocnej obróć się 180 stopni, przejdź obok Głowy i obróć się znowu o 180 stopni. Trzymając CTRL kliknij na Głowie...

TOCA Touring Car Championship

Kody należy wstukać zamiast imienia (sorry, folks): CMNOHITS – zero kolizji; CMMICRO – widok z maski; CMDISCO – mgiełka; CMGARAGE – +2 samochody i tank, który strzela; CMCOPTER – widok z helikoptera; CMCHUN – widok z lotu ptaka; CMSTARS – nowe niebo; CMTOON – kreskówkowy horyzont; CMLOGRAV – kolejna księżycowa przypadłość; CMRAINUP – widzieli kiedyś deszcz padający do góry; XBOOSTME – speed x2; JHAMMO – wszystkie tory + 1 dodatkowy; CMMICRO – widok jak w Micro Machines; CMCATDOG – z nieba lecą psy i koty.

Tomb Raider

Tańce specjalne: krok naprzód, krok w tył, 3–krotny obrót i skok do przodu – koniec levelu; krok naprzód, krok w tył, 3–krotny obrót i skok w tył – wszystkie bronie. Przeskok poziomu: 1. Lara stoi spokojnie. 2. robi krok naprzód [z SHIFTem]. 3. robi krok w tył [z SHIFTem]. 4. Lara robi obrót [z SHIFTem] 3 razy w prawo. 5. Skok naprzód [z ALTem].

Tomb Raider 2

Tańce kodowe: wyciągnąć flarę, jeden krok w przód, jeden w tył, trzy razy okręcić się dookoła własnej osi (kierunek obojętny), skok w przód – następny level; wyciągnąć flarę, jeden krok w przód, jeden w tył, trzy razy okręcić się dookoła własnej osi (kierunek obojętny), skok w tył – wszystkie bronie.

Total Annihilation

Po wciśnięciu ENTER przyciśnij +, a potem wklep: ATM – metal i energia +100; DoubleShot – podwójna moc broni; NowISee – cała mapa; Radar – widzisz mapę jak na radarze; Contour# – pojawia się kontur 3D (# liczba od 1 do 5)

Total Mania

Trzymając CTRL+SHIFT i napisz CHEAT. Potem CRTL+C – credits; CTRL+A – przedmioty; CTRL+N – misja; Potem można jeszcze CTRL+SHIFT i wpisać STUFF.

Toyota Celica GT Rally

W czasie gry wciśnij CTRL +C żeby skończyć wyścig.

Tracer

CTRL–SHIFT–V – virus off; CTRL–SHIFT–G–# – skok do levelu #.

Tribal Rage

Kody dla członków plemienia: SHIFT+CTRL+R – calą mapka; SHIFT+CTRL+Z – +1000 cashu; SHIFT+CTRL+V – victory.

Turok – Dinosaur Hunter

DDDNSTBR – nieśmiertelność; NDNP – ściany nie są przeszkodą; THMSCLS – all weapons; LNJHNSN

– brak limitu na ammo; RBCHN – duże główki; GNNTRTMNT – odkrywa mapę; JSNCRPNTR – malutcy przeciwnicy; JFFSPNGDNBRG – nieskończone żywoty; JHNTHMS – Longhunter; STPHNBRML – Mantis; GRGMLCHCK – T–Rex; RNTRC – Campaigner; BKSTRD – Latanie; FHGTBC – Przeciwnicy; MTTSTBBNGTNB – poziom 1; DRRNSTBBNGTN – poziom 2; MKJNK – poziom 3; PTNDNCN – poziom 4; NNTND – poziom 5; TRMNN – poziom 6; JMDNN – poziom 7; MRGRTTRR – poziom 8.

Twisted Metal 2

W czasie gry działają szybko wstukane sekwencje klawiszy (D=Dół, G=Góra, P=Prawo, L=Lewo): D–G–P –L–G–G–D–D – energia transformuje się w broń; P–L–D – mina; P–L–G – napalm; L–P–D – atak za plecy; G–G–P – osłonka; G–G–L – wyższe skoki. P–D–L–G – maskowanie. Ponadto w menu wyboru pojazdu, po wpisaniu "GLORIOUS" uaktywnione są cheaty: BIGBOY – "Minion"; ICECREAM – "Sweet Tooth". Tak samo po "GLORIOUS" w czasie gry można wpisać: DIVINE – nieśmiertelność; ALLUCANEAT – cały czas na jednym życiu bez straty; GIMMEMORE – dodatkowa broń; HOLYSMOKES – amunicja; CUSUKA – jeszcze jedna superbroń; DOUBLEDOWN – podwójna moc broni; 2HOT – napalm z trackingiem; FRAMERATE – ilość klatek na sekundę.

U jak Urban!

UBIK

Wciśnij ALT i przesuń myszką!!!

Ultimate Soccer Manager 2

1. Wejdź do ekranu, gdzie ustalasz pensje trenerów. Wybierz trenera, kliknij WAGES. Wpisz tyle 9 ile się da. Wciśnij CONTRACT. Tygodniowo będziesz dostawać ok. Ł14000 000. 2. Jeśli gracze kosztują więcej niż Ł23,000,000 zamień 2 pierwsze cyfry na zera, a dostaniesz go za darmo. 3. Wystaw jednego z graczy na listę transferową za Ł999,999,999 i czekaj, aż ktoś zgłosi się z ofertą. Trochę to zajmie, ale pewność 100%.

Unreal

Nierealnie realne cheaty: 1) do wszystkich leveli: OPEN poziom–z–podanych–obok – Bluff; Ceremony; Chizra; Dark; Dasacellars; Dasapass; Dcrater; Dig; DKNightOp; DMARIZA; DMCURSE; DmDeathFan; DmDeck16; DMElsinore; Dmfith; DmHealPod; DmMorbias; DmRadikus; DmTundra; Dug; Endgame; Entry; ExtremeLab; Extreme End; ExtremeGen; ExtremeBeg; ExtremeCore; ExtremeDark; ExtremeDGen; Gateway; Harobed; IsvDeck1; IsvKran4; IsvKran32; NaliBoat; NaliC; NaliLord; Noork; NyLeve; Passage; QueenEnd; Ruins; SkyBase; SkyCaves; SkyTown; SpireVillage; TerraLift; Terraniux; TheSunspire; Trench; Unreal; VeloraEnd; Vortex2.

Uprising

Kody to: wcisnąć M, potem CHUMP i wcisnąć ENTER – nieśmiertelność; wcisnąć M, potem DANGEROUS i ENTER – amunicja bez limitu; TUFF ASS – ta sama kolejność – Superbronie; SUPER CHAMP – dopalanie i niezniszczalność (musi być włączony CHUMP). Przy uruchomionym CHUMP wciśnij M, napisz DANGEROUS i potwierdź ENTEREM. To samo przy TUFF ASS CHUMP. Kod do wszystkiego: TUFF ASS DANGEROUS SUPER CHUMP.

US Navy Fighters 97

W menu szybkiego wyboru maszyny wciśnij CTRL+ALT – dostęp do każdego samolotu. Musisz je trzymać, a potem jeszcze raz wcisnąć przed wystartowaniem misji.

V jak Violka

Vangers

W czasie gry wpisz: bolshedeneg – kasa; hochududa – otwiera wszystkie zamki; udacha – więcej szczęścia.

Virtua Cop

Zapauzuj grę i wpisz: BANG. W menu wyboru wciśnij aby grać gold dural: – DÓŁ, GÓRA, PRAWO i potem DEL+LEFT. Żeby dodać zawodnika do rekordów: na ekranie startowym wciśnij GÓRĘ 17 razy, potem ENTER. Kiedy wejdziesz do opcji usłyszysz: RING OUT!; Replay ze stopklatką – na końcu rundy przytrzymaj DEL+END+PGDN przed przyjęciem zwycięskiej postawy; wybór końcowego tekstu – przytrzymaj DEL, END PGDN; wybór poziomu i wielkości ringu – wciśnij w menu startowym GÓRĘ 12 razy i wciśnij ENTER. W opcjach usłyszysz: K.O! Przejedź kursorem na EXIT, przytrzymaj, by zniknął, potem wciśnij DEL – pojawi się drugie menu.

Virtua Cop 2

1. Aby dowiedzieć się, gdzie są ukryte bronie, wejdź do pomocy, do działu Virtua Cop 2: Others -> Gameplay Advice. Przewiń ekran w dół. 2. W katalogu gry znajdź plik vcop2.ini. Edytuj go i dojedź do [GameSettings]. Dodaj tu linijkę "Extra=2" pod linijką [GameSettings], o tak:

```
[GameSettings]
Extra=2
```

Kiedy ponownie uruchomisz grę, pod klawiszem F6 znajdziesz dwie fantastyczne opcje.

Virtua Fighter 2

Aby zagrać: Duralem na ekranie wyboru zawodnika wciśnij: DOWN, UP, RIGHT, GUARD/ KICK+LEFT; ZŁOTYM DURALEM – DOWN, UP, LEFT, GUARD/KICK+RIGHT;

Virus

Zacznij od wciśnięcia na klawiaturze numerycznej ENTER, i trzymając go wciśnij P. Potem, wciąż z ENTEREM palnij w O. Teraz działają cheaty: F – benzyna; L – life, oh... life; C – efekty specjalne; N – koniec zabawy.

Virtual Pool 2

Jeśli masz już 8 bil, a komputer ma wbić ósmą, to strzel kiedy pojawi się okno wyboru otworu. Jeśli komputer trafi, to przegra.

W jak... nie, jak Włodek

Wages of War

Po wciśnięciu CAPS LOCK, a potem ENTER, trzeba wpisać BLOOD MONEY, wtedy będą działać kody: ADJECTIVES – god mode; ELBOw ROOM – 999 punktów; DEADMAN – no more enemies; NOUN – uzupełnienie zdrowia; MMIN – +5 minut.

War INC.

Przytrzymaj ALT i wstukaj WAR. Zwolnij ALT i wpisz: autowin – zabija jednostki przeciwnika; combo – znika fog of war, dostajesz kasę; dogeatdog – produkcja energii x2; enemypowerup – daje wrogowi Command HQ; godmode – nieśmiertelność; killactiveunit – zabija aktywną jednostkę; loadunits – dostęp do wszystkich broni i budynków; lockandload – dozbrojenie jednostek (również wro-

gich); moremoney – +$1,000,000 i 1.000 Rus; quickbuild – szybkie budowanie; rearm – uzbrojenie aktywnej jednostki; toggleai – inteligencja PC–ta on/off; togglefog – blokuje fog of war; veteran – upgrade aktywnej jednostki; viewmap – cała mapa; wincampaign – wygrywa kampanię.

Warbreeds

Włącz CAPS LOCK i wpisz SPAMSPAMSPAMHUMBUG trzymając CTRL. Wyłącz CAPS LOCK i wciśnij F9, by wpisać kod: set none – pełna mapa; cgk max – cgk na max; egg boy return ws – trzęsienie ziemi; kill – zabija wybraną rzecz; minimap on/off – miniaturowa mapa on/off.

Wargames

Kody wpisujemy po wciśnięciu klawisza "t": eyeofgod – mocne przybliżenie na niższych poziomach; saladtossed – wybór poziomu; twobyfour – budowa jednostek; hermes – przyspiesza budowę wojsk; donkeys – zamiast wystrzelonych rakiet wróg niszczy jeepy; morningafter – znika fog of war; gimmiegimmie – możliwość budowy wszystkiego nawet bez Command Center; unclejohn – god mode; chaching – każdorazowo 10.000 keszu; mrmuscle – upgrade pancerza; bigsofty – degradacja pancerza wroga; coffee – zwiększa szybkość gracza; beer – redukcja prędkości wroga; shaft – dodatek do siły ognia; shank – osłabia siłę ognia przeciwnika.

Warhammer: Dark Omen

Kody do poszczególnych filmów: Intro: WELCOME; Meanwhile: GROOVETOWN; Liber Mortis: LIGHTREADING; Jewel of Morrslieb: SMALLPEBBLE; Hand of Nagash: BADBREATH; Black grail: WHITEGRAIL; Long march: ATIMETOFIGHT; Victory: WEWONTHEDAY; Dead: OHDEAR.

Warwind 2

Wciśnij ENTER, wprowadź kod i potwierdź ENTEREM: !the sun also rises – odsłania mapę; !golden boy – +5000 surowca i +1000 butanu; !the great pumpkin – wygrywa kampanię; !i am the bishop off battle – wygrywa misję.

Waterworld

Jeśli grę odpali się z poziomu DOSu z trybem –tooledup lub –freestuff w grze, po uruchomieniu klawisz W będzie przenosił do następnej misji.

Wing Commander Prophecy

W czasie lotu: MORETUNES – muzyczki; GOODTARGET – wieżyczka; DYNOMITE, a potem F12 – cel pada jak pies Pluto; CTRL+I – zero zniszczeń; CTRL+ C – włączenie\wyłączenie wypadków; CTRL+K – kamikaze. Poza tym do wpisania w symulatorze: ALSWANTSMORESHIPS – inne statki.

Wipeout XL

Wyścig zapauzowany: PSYPROTECT – energia nielimitowana; PSYMEGA – pełny arsenał; PSYTICKER – czas się zatrzymał; PSYRAPID – cekaem; FRAMERATE – fps, jak zwykle. Poza tym w Main Menu działają: XTEAM —możesz wstąpić do Piranhii; XTRACK – wszystkie trasy; XCLASS – statki Phantom.

World Cup' 98

Big Heads – wielkie głowy; Skeleton Players – kuracja odchudzająca dla graczy; Silly Moves – komputer dostaje świra; Flaming Ball – piłka oblana benzyną. Kody wpisuje się podczas gry.

World League Soccer'98

Jeśli chcesz prawdziwe imiona i nazwiska graczy wejdź do opcji. Otwórz Player Editor, wybierz England League i swoją drużynę. Zmień imiona i nazwiska piłkarzy na "teamtwo". Pojawi się menu Defaults 2. Kliknij na to i pojawią się prawdziwe dane.

Worms – Reinforcements

1. Wyjdź z Windowsów do trybu DOS. Wejdź do katalogu z WORMSAMI i napisz "debug worms.cfg", potem wpisz 'e12c8' w polu FF FF FF FF. Następnie W oraz Q. Dostaniesz nieskończoną ilość Moles Bomb. 2. Wciśnij w czasie gry 'xxxx' – wygrałeś. 3. Kody do wszystkich plansz: 1 VERYEASY; 2 OHSOEASY; 3 UNCHAINS; 4 BJORNPOP; 5 DODGEMAX; 6 STARTRUN; 7 HEYGEOFF; 8 REZDOGGY; 9 HIGHKICK; 10 LONG AGO; 11 HEY JOHN; 12 SATANICS; 13 NEARDEAD; 14 SCUMBAGZ; 15 GOOD BYE; 16 TRUTHOUT; 17 17THKIND; 18 GOGOGOGO; 19 PIGSPACE; 20 TRUMPTON; 21 PARANOID; 22 MIXTURES; 23 VERY MAD; 24 INSANITY; 25 GREATGIG.

Worms – The Director's Cut

Przyjaciele robaczków: wpiszcie baabaa – da to wam więcej broni. Natychmiastowe zabicie wrogów: kliknąć tam, gdzie mamy zamiar iść; prawym przyciskiem wybrać bronie, przytrzymać spację i F1 równocześnie i wybrać uzi lub minigun. Rozwałka gwarantowana.

Worms 2

Levele: 1: UNCEUPONA; 2: TIMETHEREWERE; 3: SOMESMALLWORMS; 4: WHOGOTVERYVERY; 5: ANNOYEDAND; 6: DECIDEDTO; 7: GOTOARMSIN; 8: ORDERTOWIPE; 9: OUTTHEIR; 10: VICIOUSENEMY; 11: COUNTERPARTS; 12: THEYDEVELOPED; 13: SOMEREALLY; 14: COOLWEAPONSSUCH; 15: ASBANANABOMBS; 16: ANDMAGICBULLETS; 17: THEYTRAINED; 18: ALLNIGHTSAND; 19: EVERYDAYSOTHEY; 20: WOULDBECOME; 21: PROFICIENT; 22: IN THIERWORMLY; 23: WAYSSOMETIMES; 24: THEYWOULDSHOOT; 25: GARNNIESJUST; 26: FORFUNANDLAUGH; 27: ABOUTITINTHE; 28: EVENINGTIME; 29: WEAPOLOGISEON; 30: BEHALFOFALLTHE; 31: TERRITORIESTHAT; 32: WEWENTTOTHE; 33: TROUBLEOFTRANSLATING; 34: WORMS2INTOBUTWE; 35: DIDNTHAVETIMETO; 36: TRANSLATETHESE; 37: PASSWORDSNOTTHAT; 38: THEYNEEDTOBEDONE; 39: WESUPPOSETHAT; 40: YOUAREREALLY; 41: EXPECTINGTO; 42: SEEAWONDERFUL; 43: CHEATMODEWHEN; 44: FINISHTHEMISSIONS; 45: ANDYOUARERIGHT. Jeśli to nie wystarczy: Włącz CAPS LOCK, potem na wciśniętym SHIFT–cie wpisz kody: **SUPERSHOPPER** – skrzynie z niespodziankami; **GODMODE** – jak nazwa wskazuje (nie dotyczy topielców). Potem wciśnij BACKSPACE, na ekranie powinien pojawić się napis OK.

Wreckin Crew

W menu głównym wpisz cheata i wciśnij ENTER: GIMMEALL – wszystkie poziomy i samochody; RESETALL – przywraca ustawienia domyślne; RESETLAP – resetuje wyniki i czasy; KEYFOUND – klucze do kłó-

dek; RESETFMV – reset filmów; CINEMAON – wszystkie filmy do obejrzenia; RESETKEY – reset ustawień klawiszy; KARTSON – zabawa z kartingiem; KARTSOFF – odwrotnie.

WWF

1. Zapauzuj grę i wpisz: HULKHOGANWEARSYELLOWKNICKERS. Odpazuj i wygrałeś.

2. Wybierz 'Practice mode', wybierz zawodnika i wskaż mu krzesło w lewym górnym rogu. Przejdź w lewo, wciśnij raz fire i idź z powrotem. Teraz masz już krzesło do użytku.

X jak Xlunia

X–Car Experimental Racing

Gdy wybierasz tor, wciśnij i przytrzymaj S lub R. Tor będzie słoneczny lub deszczowy. w czasie wyścigu zaś działają: CTRL+SHIFT+F8 – zmienia kolorek mapy; CTRL+SHIFT+F9 – reperacja; CTRL+SHIFT+F10 – gdy doskwiera czarna flaga.

X–COM: Apocalypse

Niestety, działanie poniższych kodów jest potwierdzone tylko w wersji demo, ale można spróbować też w zwykłej – co tam. W Tactical wciśnij ALT i wpisz TAC CHEAT. Od tej pory działają: ALT + T – trening; ALT + K – zabija jednostki wroga; ALT + i – niewidzialność. W Cityscape wciśnij ALT i wstukaj UFO CHEAT. Następnie: ALT + M – $100000; ALT + C – Katastrofa UFO; ALT + N – Pokazuje ufoków w budynku; ALT + P – kończy badania; ALT + K – wyłącza/włącza produkcję; ALT + R – badania on/off.

X–COM: Interceptor

W trakcie trzymania CONTROL wciskasz E i usłyszysz beeper. Potem wpisujesz cheata: battlecheat – bez tego nie pójdzie reszta; canttouchthis – nieśmiertelność; fillerup – latanie bez ograniczeń; quickbase – nie czekasz na zakończenie budowy baz; payday – kasa; knowitall – wszystkie wynalazki.

X–Men Children of the Atom

Sposób na grę Akumą: po walce wciśnij START. Potem zaś: player#1 – 1. Przez 3 sekundy poruszaj się w kierunku Spirala. 2. Bez zatrzymywania przejdź przez: Silver Samurai, Psylocke, Colossus, Iceman, Colossus, Cyclops, Wolverine, Omega Red, zatrzymując się na Silver Samurai. 3. Odczekaj 3 sekundy i wciśnij: short kick + fierce punch + roundhouse kick. player#2: 1. Jak wyżej, ale do Storma. 2. Kolejno: Cyclops, Colossus, Iceman, Sentinel, Omega Red, Wolverine, Psylocke, Silver Samurai, a na końcu Spiral. 3. Wciśnij kombinację: short kick + fierce punch + roundhouse kick.

XS

Wpisz jako imię: Medical Access – ukryty poziom #1; Pension Access – ukryty poziom #2.

X–Wing vs. Tie–Fighter

Sposób na uniknięcie pocisku przeciwnika: rozwalić pocisk po namierzeniu go lub gwałtowny zwrot przy odległości od rakiety równej 0,2.

Y jak stękanie

Yoda Stories

Należy zapauzować grę, a wtedy: Force – przybytek mocy; Object – wszystkie przedmioty z danego levelu; Sabre – miecz świetlny; Blasters – wszystkie bronie.



KIBOLOGOTCHI

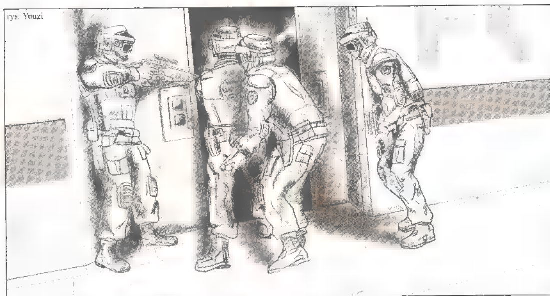
WYHODUJ SWOJEGO KIBOLA. NAUCZ GO PRZEKLEŃSTW I POSŁUGIWANIA SIĘ BEJSBOLEM.



Podziękowania dla Wiernych Czytelników

Zespół redakcyjny K4 KOMPENDIUM pragnie gorąco podziękować wszystkim tym Czytelnikom, którzy w nas uwierzyli i nam zaufali. Na kolejnych stronach znajdują się nazwiska naszych wiernych Czytelników, których pragniemy w ten sposób uhonorować za wytrwałe śledzenie trendów w informatyce i komputeryzacji. To Wam dedykujemy tę książkę, dziękując zarazem za Wasz wkład w jej powstanie.

w imieniu zespołu redakcyjnego – Martinez


rys. Youzi

=A=

Abram Mateusz
Abramczyk Mariusz
Abramowicz Piotr
Abramowicz Tomasz
Adam Karol
Adam Mariusz
Adamaszek Jakub
Adamaszek Justyna
Adamczak A.
Adamczak Paweł
Adamczak Ryszard
Adamczewski Konrad
Adamczyk Edward
Adamczyk Grażyna
Adamczyk Kacper
Adamczyk Krzysztof
Adamczyk Piotr
Adamczyk Tomasz
Adamiak Andrzej
Adamiak Tomasz
Adamiec Jakub
Adamiec Krzysztof
Adamik Michał
Adamkiewicz Bogumiła
Adamski Bartosz
Adamski Marek
Adamski Mariusz
Adamski Mateusz
Adamski Michał
Adamski Paweł
Adamski Tomasz
Adamus Katarzyna
Adamus Piotr
Adamusiak Tomasz
Adrian Marek
Adziński Łuaksz
Aftański Rafał
Aksamit Artur
Alabrudziński Bartek
Alankiewicz Wojciech
Aleksandrowicz Grzegorz
Aleksandrzak Maciej
Amanowicz Krzysztof
Ambroziak Łukasz
Ambroziak Paweł
Ambroziak Tomasz
Amieliszko Zygmunt
Amielucha Sławomir
Andała Bartosz
Anders Łukasz
Andruszkiewicz Krzysztof
Andruszkiewicz Mateusz
Andrys Piotr
Andrzejak Bartłomiej
Andrzejczak Łukasz
Andrzejczak Marcin
Andrzejczak Michał
Andrzejewski Adam
Andrzejewski Bartosz
Andrzejewski Grzegorz
Andrzejewski Maciej
Andrzejewski Mariusz
Andrzejewski Piotr
Andrzejewski Tomasz
Andrzejuk Michał
Ankiel Michał
Antczak Jacek
Antkowiak Przemek
Antoniak Bartosz
Antoniak Marek
Antoniewicz Jakub
Antoniewski Adam
Antonik Artur
Antonik Maciej
Antonowicz Bartek
Antos Marcin
Antoszyk Grzegorz
Anusik Krystian
Anzelewicz Stefan
Arament Michał
Araszkiewicz Szymon
Archiciński Paweł
Arciszewski Jan
Arkuszewicz Ryszard
Arnuła Tomasz
Aromin Krzysztof
Aszer Tomasz
Auerbach Aleksander
Auguściak Marcin
Augustyniak Maciej
Augustyniak Piotr
Aziukiewicz Ł.

=B=

Bąbol Tomasz
Bączyk Paweł
Bąk Łukasz
Bąk Agnieszka
Bąk Jacek
Bąk Paweł
Bąkowski Krzysztof
Bątkowski Dawid
Błażejewski Marcin
Błach Mikołaj
Błachowicz Szymon
Błachowski Aleksander
Błaś Maciej
Błasiak Michał
Błaszczak Łukasz
Błaszczak Marcin
Błaszczyk Andrzej
Błaszczyk Konrad
Błaszczyk Przemysław
Błaszczyński Artur
Błaszyński Konrad
Błaut Małgorzata
Bławat Krystian
Bala Szymon
Babicki Tomasz
Babiniec Grzegorz
Babinski Krzysztof
Babirecki Marek
Babiuk Sławomir
Bach Tomasz
Bachorowski Krzysztof
Bachulski Michał
Baczewski Krzysztof
Baczewski Stanisław
Baczewski Wojciech
Baczyński Marek
Badnarczyk Maciej
Badowski Bartosz& Wiktor
Bagińska Danuta
Bagiński Łukasz
Baj Jakub
Bajak Piotr
Bajda Grzegorz
Bajda Marcin
Bajek Krzysztof
Bajer Andrzej
Bajer Kamil
Bajerlain Michał
Bajon Marek i Marcin
Bakalarski Marcin
Bakalus Łukasz
Bakonyi Michał
Balcer Adam
Balcerak Cezary
Balcerak Karol
Balcerek Michał
Balcerek Wojciech
Balcerowski Dominik
Balicki Marcin
Balicki Radosław
Baliński Dariusz
Bałkowski Radosław
Bałon Przemysław
Banach Bartosz
Banach Daniel
Banach Krzysztof
Banachowicz Krzysztof
Banachowicz Tomasz
Banaś Andrzej
Banasiak Filip
Banasiak Grzegorz
Banasik Krzysztof
Banaszek Artur
Banaszkiewicz Andrzej
Bańcer Wojciech
Bańczyk Jakub
Baniak Sławomir
Bańka Łukasz
Bara Rafał
Baran Damian
Baran Jacek
Baran Marcin
Baran Michał
Baranek Teresa
Baraniak Jarosław
Baranowski Michał
Baranowski Sebastian
Baranowski Zdzisław
Barański Tomasz
Barbarowicz Andrzej
Barczak Rafał
Barczewski Daniel
Barczyk Jakub
Barczyk Michał
Barczyk Piotr
Baron Krzysztof
Barski Tomasz
Barszcz Sylwester
Barszczewski Rafał
Barteczko Janusz
Bartkiewicz Patryk
Bartkiewicz Piotr
Bartkowiak Maciej
Bartkowiak Przemysław
Bartman Oswald
Bartniak Adam
Bartnicki Łukasz
Bartnik Łukasz
Bartosiak Karol
Bartosiak Miłosz
Bartosiewicz Paweł
Bartosiewicz Romana
Bartosik Michał
Bartosik Rafał
Bartoszek Grzegorz
Bartoszewski Michał
Baryła Adam
Baryłka Agnieszka
Barykiewicz Piotr
Baryczka Jarosław
Barylak Andrzej
Baryski Maciej
Bas Bogdan
Basara Jacenty
Basiński Krzysztof
Basta Adrian
Baster Marta
Baszak Marcin
Baszuro Łukasz
Baszyński Przemysław
Batycki Grzegorz
Bauer Marek
Bayer Dominik
Bazarnik Michał
Bazylewicz Szymon
Bełza Dariusz
Bęben Sebastian
Beck Bernard
Bednarczyk Piotr
Bednarczyk Robert
Bednarek Adam
Bednarek Michał
Bednarowicz Bartosz
Bednarski Michał
Bednarz Marcin
Bednarz Roman
Bejger Arek
Bejger Paweł
Bekas Sebastian
Beling Wojciech
Beltremi Jakub
Bem Michał
Bender Krzysztof
Beniowski Marcin
Benka Marcin
Benke Michał
Bera Andrzej
Bereżański Jakub
Berecki Tomasz
Bereta Michał
Bereziuk Grzegorz
Berkowski Filip
Berliński Piotr
Bermudez Eddie
Bernacki Bartłomiej
Bernacki Piotr
Bernasiewicz Łukasz
Besta Daniel
Betliński Polinik
Betlin Krystian
Beyga Michał
Bezwierchny Patryk
Białas Grzegorz
Białek Błażej
Białek Jakub
Białek Przemysław
Białk Jacek
Białka Monika
Białoczewski Artur
Białousz Piotr
Białowąs Marcin
Białowąs Mirosław
Białowolski Krystian
Białowolski Konstanty
Bialik Przemek
Bibrowski Artur
Biduś Erwin
Bieć Arek
Bieczyński Przemysław
Biedrzycki Krzysztof
Biedulski Łukasz
Bieganowski Przemek
Biegański Krzysztof
Biela Adrian
Biela Rafał
Bielak Sławomir
Bielański Adam
Bielański Tadeusz
Bielawski Jan
Bielec Marcin
Bielec Rafał
Bielecki Adam
Bielecki Arkadiusz
Bielecki Michał
Bielecki Piotr
Bielecki Radosław
Bielecki Tomasz
Bielenichin Jakub
Bielenin Krzysztof
Bielewicz Julia
Bień Krzysztof
Bienert Michał
Bieniek Krzysztof
Bieniek Michał
Bieniek Rafał
Bienioszek Szymon
Bieńkowski Marcin
Bieńkowski Przemek
Biernacki Tomasz
Biernat Maciej
Biernat Piotr
Bierwiaczonek Michał
Biesek Michał
Biesohke Kazimierz
Bigaj Robert
Bigus Oskar
Bijata Piotr
Bil Zbigniew
Biliński Paweł
Bilewicz Piotr
Bilski Piotr
Bilski Zbigniew
Binek Grzegorz
Binkowski Maciej
Bińkowski Tomasz
Birnbaum Tomasz
Biskup Dariusz
Biskup Jakub
Biskupski Bartek
Biskupski Marek
Biss Paweł
Bitner Artur
Bizoń Tomasz
Blachliński Paweł
Blachowski Dawid
Blados Paweł
Blady Waldemar
Bladyniec Tomasz
Blant Bogdan
Blicharski Jacek
Blicharz Waldemar
Bliźniewski Bartłomiej
Bożęcki Bartosz
Bożęcki Tomasz
Bober Paweł
Bobowicz Dominik
Bobrowski Jakub
Bobrowski Piotr
Bochenek Paweł
Bochenek Paweł
Bocheński Dariusz
Bocheński Jakub
Bocian Piotr, Paweł, Anna
Bocianowski Adam
Boder Mariusz
Boduch Michał
Bodzan Łukasz
Bogacki Łukasz
Bogacki Jarosław
Bogacki Marek
Bogacz Michał
Bogaczyk Dariusz
Bogdanowski Łukasz
Bogucki Witold
Bogucki Wojciech
Bogudał Maciej
Bogumił Piotr
Bogusławski Michał
Bogusiak Krzysztof
Bojar Adam
Bojarski Wiesław
Bojczewski Mirosław
Bojda Piotr
Bojkowski Sebastian
Boksa Jacek
Boksznajder Grzegorz
Ból Andrzej
Ból Jacek
Bolek Łukasz
Bolek Andrzej
Boligłowa Michał
Bończyk Maciej
Boniecki Rafał
Bora Jolanta
Boratyński Robert
Borczewski Mariusz
Borecki Tomasz
Borek Rafał
Borkiewicz Dariusz
Borkowski Łukasz
Borkowski Artur
Borkowski Kamil
Borkowski Piotr
Borkowski Tomasz
Borowczyk Krzysztof
Borowiak Adrian
Borowiak Jakub
Borowicz Sławomir
Borowiec Ewa
Borowiec Jakub
Borówka Piotr
Borowski Damian
Borowski Hieronim
Borowy Rafał
Bortnowski Krzysztof
Borucki Bartosz
Boruczkowski Michał
Boruta Mirek
Borys Grzegorz
Borys Jacek
Borysewicz Michał
Bosak Grzegorz
Bosek Marcin
Boszowski Piotr
Bownik Łukasz
Brachaczek PEPE Paweł
Branecki Bernard&Bartosz
Brański Tomasz
Braszko Krzysztof
Bratkowski Kamil
Braun Grzegorz
Braun Kamil
Brędowski Hubert
Brennek Piotr
Breś Jan
Brewczyński Paweł
Brocki Oskar
Broda Marek
Bródka Marcin
Bromber Piotr
Bromber Przemek
Bronakowski Kamil
Broncel Łukasz
Broniarczyk Leszek
Browarny Maciek
Brozdowski Marcin
Brudniak Damian
Brudnicki Mikołaj
Bryg Marcin
Bryliński Przemek
Bryś Jacek
Brysikiewicz Daniel
Brysz Jakub
Brzeziński Adrian
Brzeziński Bartosz
Brzeziński Michał
Brzeziński Przemek
Brzózka Mateusz
Brzozowski Czarek
Brzozowski Mieszko
Brzozowski Paweł
Brzozowski Piotr
Brzuchalski Grzegorz
Brzuszkiewicz Sebastian
Bułakowski Janusz
Bułdak Łukasz
Bubniak Piotr
Buchart Piotr
Buchnowski Mariusz
Buchta Armand
Bucko Błażej
Buczek Jakub
Buczek Michał
Budek Piotr
Budis Piotr
Budka Robert
Budnik Rafał
Budynek Tomasz
Budzszewski Grzegorz
Budzowski Przemysław
Budzyński Marcin
Budzyński Tomasz
Bugaj Paweł
Bugajewicz Rafał
Bugajny Piotr
Bugajny Radek
Bujak Bogdan
Bujak Konrad
Bujak Sebastian
Bujakowski Jacek
Bujanowicz Mieczysław
Bukol Paweł
Bukowiecki Robert
Bukowiński Bartosz
Bukowski Dominik
Bukowski Dorian
Bukowski Maciej
Bulak Tomasz
Bulenda Adam
Bulzacki Tomasz
Burakowski Tomasz
Burawski Paweł
Burcicki Dominik
Burczyk Jan
Burkiewicz Konrad
Burnos Marcin
Buski Sławomir
Buszka Aleksander
Buszydlik Bogusław
Buźniak Marcin
Byczkowski Marcin
Bykowski Paweł
Bykowski Tomasz
Bylica Leszek
Byster Piotr
Bystrzyński Grzegorz
Bystrzyński Mariusz
Bystrzyński Wojciech
Bytnar Przemysław
Bytow Krzysztof

=C=

Cała Mariusz
Całka Mateusz
Całus Ryszard
Cały Patryk
Cabaj Krzysztof
Capała Damian
Cechowski Dariusz
Cegielski Emil
Cegielski Tomek
Cegiołka Kuba
Cel Marek
Celiński Fabian
Celiński Piotr
Celiński Szymon

Celiński Wojtek
Celka Marek i Krzyś
Celary Szymon
Cendal Mariusz
Cepak Adam
Cepeusz Piotr
Ceranka Michał
Ceranowicz Krzysztof
Cerbiński Maciej
Cerlowicz Kuba
Cetnar Mateusz
Chłocnicki Rafał
Chłopecki Kuba
Chłopek Maciej
Chała Marcin
Chałaj Juliusz
Chałóbka Marek
Chabier Marcin
Chabierski Błażej
Chabowski Cezary
Chabrowski Damian
Chachulski Łukasz
Chaciński Cezary
Chada Karol
Charęza Jerzy
Checiński Grzegorz
Chlebowski Michał
Chludziński Przemek
Chmera Karol
Chmiel Adam
Chmielewski Artur
Chmielewski Piotr
Chmielewski Wojciech
Chmielowiec Adam
Chmura Marek
Chmurzyński Marcin
Cholostiakow Konstanty
Chobian Sebastian
Chobot Daniel
Chodaczek Adam
Chodakowski Marek
Chodkiewicz Adam
Chodorowska Marika
Chodynecki Grzegorz
Chojaczyk Łukasz
Chojecki Jacek
Chojnacki Aleksander
Chojnacki Kamil
Chojnacki Mikołaj
Chojnowski Gracjan
Chojnowski Piotr
Cholawo Łukasz
Cholewa Łukasz
Cholewa Michał
Cholewiński Zbigniew
Chomiak Paweł
Chomicki Sławomir
Chomin Sławomir
Chomycz Dawid
Chonchera Marek
Chorążewski Krzysztof
Choroba Artur
Choroba Sławomir
Choromański Adrian
Choromański Jacek
Chowaniec Jacek
Chrapkowski Stefan
Christidis Damian
Chrobak Jan
Chróścicki Jakub
Chrostowski Cezary
Chruściński Damian
Chrzanowski Paweł
Chrzanowski Piotr
Chudy Mariusz
Chudzicki Jarosław
Chudzik Tomasz
Chudzikowski Michał
Chwedczuk Maciej
Chwyć Robert
Chyżyńska Aleksandra
Chyła Krzysztof
Chydziński Marcin
Chyliński Cezary
Ciborowski Bartek
Cichecki Łukasz
Cichocki Aleksander
Cichorowski Adrian
Cichorski Michał
Cichowicz Przemysław
Cichowski Jacek
Cichy Michał
Ciężki Jan
Ciećko Jacek
Ciebień Piotr
Ciecierski Joachim
Cięciwa Paweł
Cieliński Krzysztof
Cieluch Jakub
Cienciała Tomasz
Cieśla Andrzej
Cieślak Maciej
Cieślak Piotr
Cieślak Radek
Cieślakowski Adam
Cieślar Piotr
Cieślarczyk Daniel
Cieśleiwcz Aleksandra
Cieślik Łukasz
Cieślik Paweł
Cieślik Seweryn
Cieplak Jarosław
Cieplik Bartosz
Ciepliński Jakub
Ciesielski Marcin
Ciesielski Mateusz
Ciesielski Tadeusz
Ciesiołkiewicz Bartosz
Ciesiołkiewicz Marcin
Cieszko Marek
Cieszkowski Krzysztof
Cieszyński Tomasz
Cimek Marcin
Ciolkiewicz Andrzej
Ciołkowski Łukasz
Ciomek Michał
Ciosek Przemek
Cipior Leszek
Cisek Marek
Cisowski Paweł
Ciszek Andrzej
Ciszewski Bartosz
Ciupryk Grzegorz
Cochwo Jakub
Cudziło Michał
Cupisz Robert
Cwalina Jacek
Cybulski Michał
Cybulski Sebastian
Cygalski Maciej
Cygan Ireneusz
Cyglicki Jarosław
Cygoń Krzysztof
Cylke Marcin
Cymer Karolina
Cyper Piotr
Cyranowski Mariusz
Cyrny Rafał
Cyrulik Wojciech
Cyrawa Krzysztof
Cywa Radosław
Cywiński Arek
Cywka Łukasz
Czapski Tomasz
Czaja Tomasz
Czajczyk Łukasz
Czajewicz Przemysław
Czajka Bartosz
Czajkowski Daniel
Czajkowski Paweł
Czak Łukasz
Czaplewski Marek
Czaplicki Piotr
Czapliński Michał
Czardyion Mateusz
Czarnecki Łukasz
Czarnecki Adam
Czarnecki Andrzej
Czarnecki Daniel
Czarnecki Krzysztof
Czarnecki Piotr
Czarniak Michał
Czarniecki Aleksander
Czarnowska Joanna
Czarny Piotr
Czech Łukasz
Czech Marcin
Czech Piotr
Czechowicz Paweł
Czechowicz Sebastian
Czechowski Daniel
Czekała Szymon
Czekaj Tomasz
Czembor Paweł
Czerciński Darek
Czerniak Andrzej
Czerniawski Maciej
Czerniawski Marek
Czerniawski Michał
Czerniejewski Robert
Czerwień Adam
Czerwiński Łukasz
Czerwiński Benedykt
Czerwiński Jerzy
Czerwiński Sławomir
Czeszejko Jarosław
Czetwertyński Sławomir
Czop Mariusz
Czoski Paweł
Czuż Marcin
Czuba Grzegorz
Czuba Piotr
Czubak Konrad
Czubak Piotr
Czubasiewicz Rafał
Czubek Robert
Czubiel Patryk
Czubiel Sebastian
Czubieniak Michał
Czubik Bartłomiej
Czudej Iwo
Czyż Dawid
Czyżewski Dariusz
Czyżyk Krystyna
Czygier Adam
Czyrka Rafał
Czyszczoń Marcin

=Ć=

Ćwiertka Henryk
Ćwiertniak Łukasz
Ćwikła Filip
Ćwikła Robert
Ćwikliński Antoni
Ćwikliński Rafał

=D=

Dąbek Filip
Dąbkowski Damian
Dąbkowski Marcin
Dąbrowski Łukasz
Dąbrowski Adam
Dąbrowski Kamil
Dąbrowski Krzysiek
Dąbrowski Maciej
Dąbrowski Piotr
Dąbrowski Radosław
Dąbrowski Rafał
Dąbrowski Robert
Dąbrowski Tomasz
Dądalski Miłosz
Dłubała Dominik
Dłubisz Piotr
Długosz Łukasz
Długosz Damian
Długoszewski Krzysztof
Dałek Dominik
Dabroś Bartosz
Daciuk Marcin
Dajnowicz Mirosław
Dalski Tadeusz
Dana Leszek
Danda Paweł
Danecki Piotr
Daniek Łukasz
Daniel Piotr
Danielak Arkadiusz
Danik Damian
Danilewicz Krzysztof
Danilewicz Marain
Daniluk Dariusz
Daniluk Paweł
Dankowski Krzysztof
Dargiewicz Jakub
Damowski Fryderyk
Darznik Janusz
Daszkiewicz Michał
Daszkowski Kamil
de Silva Piotr
De Vinon Kamil
Dębicki Bartosz
Dębicki Maciej
Dębiński Robert
Dębowski Jacek
Dębowski Konrad
Dębowski Tomasz
Dębski Grzegorz
Dec Dariusz
Dec Jan
Defin Natalia
Degentysz Michał
Dej Grzegorz
Deja Jacek
Delung Mariusz
Demaniuk Krzysztof
Dembiński Witold
Demczenko Paweł
Demel Zbigniew
Demianiuk Stanisława
Dendys Wojciech
Derda Bartosz
Derecki Michał
Derejski Marcin
Dereń Aleksander
Dereszewski Dawid
Derlich Krystian
Deron Grzegorz
Derwiński Kamil
Distel Rafał
Dittmar Szymon
Dmochowski Sebastian
Dmowski Bartek
Dołębski Kamil
Doan Quoc Huy
Dobień Artur
Dobieś Łukasz
Dobkowski Łukasz
Dobosz Jędrzej
Dobosz Krystian
Dobosz Marcin
Dobosz Przemysław
Dobrijałowski Sławomir
Dobrodziej Damian
Dobrowolski Łukasz
Dobrowolski Adrian
Dobrowolski Piotr
Dobruk Antoni
Dobrzyński Adam
Dobrzyński Darek
Dobrzyński Jakub
Doktorski Tomasz
Dokupil Marcin
Dolata Łukasz
Dolata Witold
Dolewka Łukasz
Domagała Lesław
Domagała Marek
Domalewski Michał
Domański Jacek
Domański Marcin
Domański Sebastian
Dominiak Adam
Dominiak Marek
Dominiczak Łukasz
Domozych Michał
Dopierała Marcin
Dopieralski Zbigniew
Dorabiała Dawid
Dorcz Zbigniew
Doroszkiewicz Jakub
Doroszuk Arek
Dorowski Wojciech
Dowgird Kuba
Drążkowski Robert
Draczyński Bartłomiej
Draniewicz Łukasz
Drężek Robert
Drejas Andrzej
Drewczyńska Małgorzata
Droździeński Marcin
Droździowski Jakub
Dróżyński Andrzej
Drobczyk Janusz
Drobek Ewa
Drobnik Łukasz
Drobnik Rafał
Dropik Stefan
Drozd Piotr
Drozdowicz Tomasz
Drozdowski Krzysztof
Drozdowski Marcin
Drozdowski Piotr
Drozdyk Michał
Druciak Jakub
Druskocr Robert
Drwięga Zbigniew
Drygus Łukasz
Drzazga Grzegorz
Drzewiecki Rafał
Drzewiński Bartłomiej
Drzymała Karol
Drzymała Maciej
Dubiecki Mieczysław
Dubiel Seweryn
Dubiel-Osiński Michał
Dubilis Tomasz
Dubiński Tomasz
Dubisz Radosław
Duchnik Michał
Duchowski Michał
Duda Henryk
Duda Karolina
Duda Maciej
Duda Marcin
Duda Tomasz
Duda Wojciech
Dudała Tomasz
Dudarski Adam
Dudek Łukasz
Dudek Grzegorz
Dudek Jakub
Dudek Jarosław
Dudek Korneliusz
Dudek Krzysztof
Dudek Marcin
Dudek Sławomir
Dudkiewicz Sebastian
Dudziak Paweł
Dudzik Paweł
Dudzik Piotr
Dufajn Grzegorz
Dukierski Piotr
Duklas Piotr
Dulas Łukasz
Dulat Piotr
Dulęba Andrzej
Dulęba Arek
Dulęba Krzysztof
Dulian Przemek
Dullek Ryszard
Durlak Łukasz
Durski Jakub
Durski Marcin
Dusiński Artur
Duszyński Marcin
Dutkiewicz Andrzej
Dutkiewicz Marcin
Dvorak Jacek
Dworaczek Rafał
Dworakowski Łukasz
Dworzyński Rafał
Dybała Paweł
Dybiżbański Marek
Dybizbański Jacek
Dybizbanski Michał
Dybizbański Tomasz
Dybkowski Grzegorz
Dybowski Maciej
Dybowski Marcin
Dybowski Piotr
Dygas Jakub
Dyhdalewicz Łukasz
Dyk Szymon
Dykas Tomasz
Dykiel Arkadiusz
Dyksiński Daniel
Dymek Tomasz
Dymiński Adam
Dymiński Michał
Dynel Darek
Dyrla Radosław
Dziadas Karol
Dziadek Łukasz
Dziadosz Piotr
Dziacura Michał
Dziak Michał
Dzianok Marek
Dzidek Beata
Dzidowski Wojciech
Dziechciarz Dawid
Dzięchciarz Przemek
Dzięcieleski Tomasz
Dzięciol Krzysztof
Dziedzic Bartosz
Dziekan Michał
Dziekanowski Filip
Dziekański Jakub
Dziekoński Paweł
Dziemidowicz Janusz
Dziewięcki Adam
Dzioba Jarosław
Dziuba Maciej
Dziuba Robert
Dziubański Staś
Dziubinski Łukasz
Dziubiński Radek
Dziuk Jerzy
Dziura Maciej
Dziurdzik Michał
Dziwisz Sławomir

=E=

Ehrenhalt Piotr
Eichner Marcin
Eisler Patryk
Ejsmont Dariusz
Ekert Piotr
Endruszkiewicz Konrad
Erdmann Bartek
Etgens Maciej
Etryk Marcin
Ewangelopolos Sterios

=F=

Fąfara Bartek
Fałek Marcin
Fałkowski Jerzy
Fabijańczyk Joanna
Fabijański Łukasz
Fabisz Marcin
Fabrowski Bartosz
Falana Kamil
Falkowski Tomasz
Famulski Mariusz
Fatejów Damian
Fecko Daniel
Feder Tomasz
Federkiewicz Grzegorz
Federowicz Kacper
Fedorczyk Łukasz
Feldgebel Łukasz
Felińczak Arek
Filończuk Łukasz
Fidelus Jakub
Fidelus Michał
Fiedosiewicz Marcin
Figiel Paweł
Figiel Wiktor
Figura Jan
Fijałkowski Łukasz
Fijałkowski Michał
Fijałkowski Paweł
Fijak Łukasz
Fikus Grzegorz
Filak Piotr
Filipczuk Robert
Filipek Daniel
Filipiak Grzegorz
Filipiak Maciej
Filipiak Marcin
Filipowski Filip
Filusz Łukasz
Fistek Tomasz
Fiszer Marta
Fitrzyk Krzysztof
Flasiński Tomasz
Flis Danuta
Flis Jakub
Fliszkiewicz Michał

Florczak Mikołaj
Florczyk Piotr
Florek Łukasz
Florek Marcin
Fluda Mateusz
Foltyński Mariusz
Foks Dariusz
Folga Krzysztof
Foltyn Lidia
Fonfara Paweł
Fopka Michał
Formański Filip
Fomiela Arkadiusz
Fortuna Marcin
Foss Leszek
Frąc Robert
Frączkowski Piotr
Frączysty Michał
Frąszczak Kamila
Frątczak Marcin
Franczak Mateusz
Frańczuk Kamil
Franek Szymon
Franielczyk Tomasz
Franke Jakub
Frankiewicz Karol
Frankowski Juliusz
Frankowski Krystian
Frankowski Marek
Frasik Andrzej
Frasik Tomasz
Frej Adrian
Frejowski Łukasz
Frelik Piotr
Freund Jacek
Frodyma Mikołaj
Fromm Stanisław
Froń Marcin
Frontczak Michał
Frosik Paweł
Frydman Jacek
Fryszczyn Bartłomiej
Fryta Dariusz
Fryziel Krzysztof
Fulczyk Krzysztof
Fundowicz Michał
Furczyński Dariusz
Furgalski Rafał
Furgoł Marcin
Furlepa Marcin
Furmaniak Paweł
Furtak Paweł
Furtek Maciej
Fusiek Jarosław

=G=

Gadek Sławomir
Gąsienica Roj Piotr
Gąsienica Maciej
Gąsior Konrad
Gąsior Krzysztof
Gąsiorowski Andrzej
Gąsiorowski Jarosław
Gąsiowski Adrian
Gąska Tomasz
Gąstalik Michał
Gładysz Łukasz
Gładysz Kamil
Głasek Rafał
Głazek Jan
Głębocki Hubert
Głębocki Jacek
Głogocki Krzysztof
Głogowska Łucja
Głogowska Małgorzata
Głogowski Bartosz
Głogowski Piotr
Głowa Łukasz
Głowacki Bartek
Głowacki Dominik
Głowacki Marcin
Głowacki Rafał
Głowacki Robert
Głowacz Tomasz
Głowala Michał
Główczewski Piotr
Głuch Grzegorz
Gaza Paweł
Gałązka Łukasz
Gałązka Grzegorz
Gała Paweł
Gałach Piotr
Gałan Eryk
Gałecki Adam
Gałecki Grzegorz
Gałecki Piotr
Galecki Robert
Gałek Piotr
Gałęziok Piotr
Gałęziowski Łukasz
Gałęzowski Konrad
Galganek Piotr
Galka Bartłomiej
Galka Jolanta
Galka Sławomir
Galkowski Andrzej
Gałuch Rafał
Galuszka Adam
Gabara Mateusz
Gabriel Mateusz
Gabrielczyk Marek
Gabrycki Marcin
Gacek Wojciech
Gadomski Jarosław
Gadziński Michał
Gaiński Tomasz
Gajda Krzysztof
Gajda Michał
Gajda Piotr i Maciej
Gajdzik Piotr
Gajewska Marta
Gajewski Adam
Gajewski Barnaba
Gajewski Wojciech
Gajko Marek
Gajos Rafał
Gajzler Michał
Galacki Paweł
Galej Grzegorz
Galiński Jakub
Galla Adam
Ganda Krzysztof
Gano Piotr
Garasz Przemek
Garbacki Paweł
Garczyński Błażej
Gardyna Łukasz
Garecki Krzysztof
Garlacz Jerzy
Garleja Paweł
Garlikowski Konrad
Garszko Czesław
Garus Marek
Garwol Krzysztof
Gaszak Jarek
Gaszka Adam
Gatner Grzegorz
Gawąd Mateusz
Gaweł Cezary
Gawędzki Mateusz
Gawior Marcin
Gawlik Marcin
Gawlik Michał
Gawlik Szczepan
Gawlina Bartłomiej
Gawliński Rafał
Gawryjołek Bartosz
Gawryś Konrad
Gazda Magdalena
Gazda Tomasz
Gębala Bartosz
Gębala Jacek
Gebel Tomasz
Gębka Piotr
Gębski Mariusz
Gębski Szymon
Gęca Piotr
Gemba Tomek
Gendek Jarosław
Gendera Łukasz
Gerus Mariusz
Gęsior Rafał
Getman Daniel
Gibałka Marcin
Gibki Michał
Gibuła Marcin
Gibulski Krzysztof
Giedrys Rafał
Gielnik Arek
Gierałtowski Łukasz
Gierasimowicz Paweł
Gieraszewski Krzysztof
Gieraszewski Robert
Gierczak Michał
Gierczyk Grzegorz
Gierma Grzegorz
Gieroba Regina
Giers Maciej
Giers Rafał
Gierulski Krzysztof
Giesak Krzysztof
Gietkiewicz Mateusz
Giewon Andrzej
Giez Janusz
Giral Alan Paweł
Gis Łukasz
Giszowiec Nikodem
Gizara Daniel
Gizicki Grzegorz
Giziński Marcin
Glądała Paweł
Glapiak Jacek
Gleba Hubert
Gleń Bartosz
Glinka Barbara
Glista Czesław
Glura Kacper
Gluza Michał
Gmach Adam
Gmerek Piotr
Gmyrek Robert
Gnatowski Kamil
Gnila Adam
Gniady Łukasz
Gnielczyk Piotr
Gnyp Katarzyna
Gołaszewski Grzegorz
Gołaszewski Krzysztof
Goławski Krzysztof
Gołda Paweł
Gołdyn Artur
Gołębiewski Janusz
Gołębiewski Krzysztof
Gołębiowski Adam
Gołębiowski Kazimierz
Gołębiowski Marcin
Gołembowski Robert
Gołowkin Wiktor
Gocałek Maciej
Gocyła Tomasz
Godek Mariusz
Godek Piotr
Godlewski Arkadiusz
Godlewski Piotr
Godliński Piotr
Godzina Filip
Goik Marek
Gojny Grzegorz
Gola Michał
Golasiński Paweł
Golasz Marek
Golec Paweł
Golik Piotr
Golisz Dawid
Golon Tomasz
Golonka Michał
Golor Michał
Gomółka Bartosz
Gomola Damian
Gomułka Adrian
Goncerzewicz Jarosław
Goncarz Tomasz
Gonera Szymon
Gontarczyk Jędrzej
Gontarz Piotr
Góra Anna
Góra Arkadiusz
Góra Ewa
Góra Jarosław
Góra Marek
Góra Piotr
Góral Olga
Góralczyk Roman
Góralski Adam
Gorczak Krzysztof
Gorczyca Michał
Gorczyński Mariusz
Gorczyński Michał
Gorczyński Paweł
Górecki Arek
Górecki Arkadiusz
Górecki Daniel
Górecki Rafał
Górka Marcin
Górka Mariusz
Górka Michał
Górniak Piotr
Górniek Artur
Górniak Maciek
Górniak Tomasz
Górny Wiktor
Górski Jakub
Górski Krystian
Górski Maciek
Górski Marcin
Górski Michał
Górski Paweł
Górski Piotr
Górski Przemek
Gorzkiewicz Marcin
Gorzko Piotr
Gowdek Jakub
Gowin Jarosław
Goździk Kamil
Gozdek Michał
Gozdur Michał
Grąbczewski Grzegorz
Grącik Dawid
Grądzielewski Jacek
Grądzki Paweł
Graglewski Leszek
Grażewicz Rafał
Grabara Lidia
Grabarczyk Jacek
Grabczuk Kamil
Grabek Grzegorz
Grabicki Mateusz
Grabicki Rafał
Grabiński Tomasz
Grabosz Paweł
Grabowski Łukasz
Grabowski Adam
Grabowski Dawid
Grabowski Jakub
Grabowski Janusz
Grabowski Kamil
Grabowski Konrad
Grabowski Maciej
Grabowski Paweł
Grabowski Robert
Grabowski Tomasz
Grabski Dominik
Graczyk Marcin
Graczyk Szymon
Graczyk Tomasz
Gradowski Dariusz
Grajewska Małgorzata
Gramczyński Jakub
Gramsa Marcin
Granatowicz Patryk
Grandyberg Sławomir
Gras Krystian
Gratys Rafał
Grecki Kuba
Greczuk Grzegorz
Gregorczyk Jarosław
Gregorowicz Seweryn
Grejć Paweł
Grela Damian
Grembecki Tomasz
Greń Robert
Grenda Wojciech
Grigalis Michał
Grobel Rafał
Grobelny Jacek
Grobelny Jakub
Groblewski Jakub
Groborz Tomasz
Grochal Krzysztof
Grochal Michał
Grochowski Adam
Grochowski Michał
Grodecki Piotr
Grodzki Cezary
Grodzki Rafał
Grodzki Tomasz
Groman Maciej
Gronicz Jakub
Gros Krzysztof
Grosman Paweł
Grosz Bartek
Groth Oskar
Grubiak Krzysztof
Gruca Michał
Gruca Tomasz
Grudzień Kamil
Grudzień Paweł
Grugel Piotr
Grund Mariusz
Gruszczyński Dariusz
Gruszewski Szymon
Gruszka Dominik
Gruszka Przemek
Gryżewski Maciej
Gryckiewicz Maciej
Gryczka Mateusz
Gryczyński Dominik
Gryka Michał
Grymuza Marcin
Gryszecki Rafał
Grzegorzewski Łukasz
Grzegorzewski Paweł
Grzejszczyk Mariusz
Grzelak Piotr
Grzelak Krzysztof
Grzelak Ryszard
Grzelka Bartosz
Grzeskowiak Jacek
Grzesiak Bartek
Grzesiak Krystian
Grzesiak Paweł
Grzesiak Stanisław
Grzeszczak Arkadiusz
Grzeszczak Piotr
Grzeszykowski Piotr
Grzewk Paweł
Grzybowski Marek
Grzybowski Rafał
Grzybowski Tymoteusz
Grzybowski Wojciech
Grzymała Karol
Grzymkowski Radosław
Grzywa Marcin
Grzywacz Marcin
Guła Mirek
Gubieniec Tomasz
Gucio Wiesław
Gucina Maciej
Guga Mikołaj
Gulbiński Grzegorz
Guliński Konrad
Gumiński Sebastian
Gunia Tomasz
Guślak Piotr
Guss Marek
Guss Przemysław
Gut Krzysztof
Gutkowski Jakub
Gutowski Krzysztof
Gutowski Maksymilian
Guział Mikołaj
Guzierowicz Adrian
Guzy Marcin
Gwardęcki Tomasz
Gwóźdź Łukasz
Gwiazda Michał
Gwiazdowski Piotr
Gworek Wiktor
Gwoździński Maciej
Gzyl Mateusz
Gzyra Tomasz

=H=

Hławiczka Wojciech
Hałaczkiewicz Jakub
Hałaczkiewicz Tomasz
Hałajda Łukasz
Hałatek Bartosz
Halkiewicz Marcin
Haas Jakub
Haas Marek
Haber Robert
Hachel Jarosław
Hacura Łukasz
Hadka Bartosz
Hadryś Artur
Hadyk Ryszard
Hajduk Piotr
Hajac Łukasz
Hajdak Łukasz
Hajduła Krzysztof
Hajduga Krzysztof
Hajduk Tomasz
Hajto Damian
Halkiew Michał
Halusiak Łukasz
Hamernik Robert
Hamerski Adrian
Hampel Łukasz
Hamulewicz Robert
Handzelewicz Damian
Haniszewski Michał
Hankiewicz Sebaastian
Hański Piotr
Hanus Bartek
Hanusa Jakub
Hanuza Bartek
Hanyżewski Mikołaj
Harcej Ernest
Hardejewicz Adam
Hardy Igor
Haręża Marek
Haremski Kamil
Harycki Paweł
Hasse Roman
Hat Sebastian
Hawraniak Marcin
Hefka Piotr
Heese Roman
Heidrich Marek
Hejmanowski Piotr
Heleniak Hubert i Adrian
Helt Maciej
Helt Michał
Hendrykowski Jarek
Hendzel Bartek
Herbuś Dawid
Hercog Joanna
Hereziński Michał
Hermut Janusz
Hermyt Marcin
Herok Rafał
Hetmańczuk Bartosz
Hibner Artur
Hibner Grzegorz
Higersberger Jakub
Hildebrand Konrad
Hinc Krzysztof
Hinz Marcin
Holodziuk Łukasz
Holowaty Piotr
Hołownia Jacek
Hobgarski Bogusław
Hobot Kamil
Hodur Piotr
Hofman Paweł
Hojda Andrzej
Holender Daniel
Homziak Kamil
Honisz Piotr
Honkisz Sebastian
Horodecki Piotr
Horst Marcin
Hrabia Jakub
Hrycek Eugeniusz
Hryncyszyn Piotr
Hryniuk Łukasz
Hućko Arkadiusz
Huber Krzysztof
Huczak Joanna
Huk Krzysztof
Humeł Adam
Hulek Przemek
Hyżak Andrzej
Hyba Marcin
Hycner Jakub

=I=

Ibek Robert
Idziorek Alicja
Iganowicz Miłosz

Igański Piotr
Ignaszak Tomasz
Imiołek Michał
Inasiak Zbigniew
Indeka Mateusz
Isakow Kuba
Iwańczyk Jakub
Iwanek Paweł
Iwanicki Krzysztof
Iwaniuk Krzysztof
Iwanowicz Krzysztof
Iwanowski Robert
Iwański Michał
Iwaszko Michał
Iwaszków Bartosz
Izdebski Łukasz
Izdebski Adam
Izdebski Marcin
Izydor Dariusz
Izydorek Piotr

=J=

Jałowiecki Tomasz
Jabłonowski Łukasz
Jabłoński Łukasz
Jabłoński Albert
Jabłoński Michał
Jabłoński Paweł
Jabłoński Piotr
Jabs Sebastian
Jacak Janusz
Jacek Marek
Jach Michał
Jachacy Jerzy
Jachimczak Bartosz
Jachowicz Paweł
Jachym Radosław
Jachymowski Jacek
Jackowski Michał
Jagra Agnieszka
Jagła Piotr
Jagłowski Paweł
Jagiełło Maciek
Jagiełłowicz Bartłomiej
Jagieła Mariusz
Jagieła Waldemar
Jagiełka Marcin
Jagiełło Przemysław
Jagielski Jan
Jagielski Przemysław
Jagielski Stanisław
Jagoda Maciej
Jagoda Michał
Jagodziński Andrzej
Jagodziński Dominik
Jagodziński Jarek
Jagusztyn A
Jakliński Krzysztof
Jakóbczyk Michał
Jakóbik Marcin
Jakubczyk Michał
Jakubiak Maciej
Jakubowski Hubert
Jakubowski Marcin
Jakubowski Michał
Jakubowski Patryk
Jakubowski Piotr
Jakubowski Tomasz
Jakubowski Wiesław
Jakubski Jacek
Jakus Tomasz
Jamiołkowski Michał
Jamróz Rafał
Janas Czarek
Janas Grzegorz
Janczak Michał
Jańczak Sebastian
Janczy Dominik
Jandzio Sławomir
Janecki Paweł
Janiak Marcin
Janicki Łukasz
Janicki Michał
Janiec Darek
Janik Daniel
Janik Jakub
Janiszek Marcin
Janiszewski Wojciech
Janiuk Maciej
Jankosz Maciej
Jankowiak Rafał
Jankowicz Tomasz
Jankowski Łukasz
Jankowski Andrzej
Jankowski Daniel
Jankowski Ksawery
Jankowski Maciej
Jankowski Marcin
Jankowski Piotr
Jankowski Wojciech
Jantoń Jerzy
Janus Andrzej
Janus Piotr
Janusz Marek
Januszek Łukasz
Januszka Piotr
Janyga Artur
Jaśko Piotr i Adam
Jaśkowiak Adam
Jaśpiński Seweryn
Jaraczewski Łukasz
Jarczak Artur
Jarecki Dawid
Jarecki Maciej
Jarka Tomasz
Jarłaczyński Maciej
Jarmuł Jarosław
Jarmurdowicz Beata
Jaromin Jakub
Jaros Marcin
Jaros Tomasz
Jaros Wojtek
Jarosław Stefan
Jarosławski Konrad
Jarosławski Tadeusz
Jarosiewicz Krzysztof
Jarosiński Marek
Jarosz Łukasz
Jarosz Adam
Jarosz Artur
Jarosz Klaudiusz
Jarosz Marcin
Jarosz Rafał
Jarosz Sławomir i Piotr
Jaroszek Adam
Jaruszewski Piotr
Jarząbek Dominik
Jarzembski Hubert
Jarzemski Dominik
Jarzyński Piotr
Jasik Michał
Jasik Romuald
Jasiński Dawid
Jasiński Grzegorz
Jasiński Marcin
Jasiński Przemysław
Jasiński Rafał
Jasiukiewicz Paweł
Jaskólski Piotr
Jaskuła Krzysztof
Jaskurzyński Marcin
Jasnowski Paweł
Jastrzębska Ewa
Jastrzębski Bartosz
Jastrzębski Karol
Jaszczak Błażej
Jaszczur Jakub
Jaszewski Sebastian
Jaworska Katarzyna
Jaworska Monika
Jaworski Bartek
Jaworski Bartosz
Jaworski Daniel
Jaworski Marcin
Jaworski Piotr
Jaworski Rafał
Jaworski Robert
Jaźwiński Paweł
Jeczeń Maciej
Jędrasiewicz Krystian
Jędrośka Tomasz
Jędruch Kamil
Jędrusiak Tomasz
Jędrusik Piotr
Jędryka Dawid
Jędrzejczak Michał
Jędrzejczak Przemysław
Jędrzejczak Tomasz
Jędrzejczyk Radosław
Jędrzejczyk Adam
Jędrzejczyk Jan
Jędrzejewski Jarek
Jedut Tomasz
Jedynak Krzysztof
Jedynak Michał
Jedynak Tadeusz
Jedziniak Tomasz
Jeglorz Łukasz
Jereczek Jarosław
Jerzak Marcin
Jesiołowski Filip
Jestal Andrzej
Jewartowski Michał
Jewiarz Wojciech
Jezierski Bartosz
Jezierski Cezary
Jezioro Jurand
Jeziorski Aleksander
Joel Michał
Joka Adam
Jończyk Adam
Jonczyk Bartłomiej
Jonczyk Maciej
Jonec Cezary
Jonik Paweł
Joński Adam
Jonson Tomasz
Jordan Krzysztof
Jóźwiak Rafał
Jóźwiak Tomasz
Józefiak Grzegorz
Józefowiak Andrzej
Józefowicz Dariusz
Juchniewicz Paweł
Jura Michał
Jura Radosław
Jurasz Adam
Jurasz Jacek
Jurasz Jacek
Jurczak Radosław
Jurczak Tomasz
Jurczuk Kamil
Jurczyński Michał
Jurecki Grzegorz
Jurecki Jerzy
Jureczko Artur
Jureczko Maciej
Jurek Łukasz
Jurek Jarosław
Jursza Jacek
Jurzysta Marcin
Just Sławomir
Justek Łukasz
Juszczak Łukasz
Juszczak Grzegorz
Juszczak Michał
Juszczyk Damian
Juszczyk Michał
Juszczyk Tomasz
Juszkiewicz Kamil

=K=

Kąkol Michał
Kąkolewski Kamil
Kaźmierczak Tomasz
Kała Andrzej
Kałat Andrzej
Kałka Michał
Kałużny Grzegorz
Kałużny Marek
Kaaroud Czarek
Kabała Wojciech
Kabas Dariusz
Kac Janusz
Kaca Rafał
Kachlicki Karol
Kacprowicz Michał
Kacprzak Andrzej
Kacy Paweł
Kacza Marek
Kaczmarczyk Bartosz
Kaczmarczyk Jan
Kaczmarczyk Radek
Kaczmarek Łukasz
Kaczmarek Adam
Kaczmarek Bartosz
Kaczmarek Filip
Kaczmarek Jacek
Kaczmarek Kuba
Kaczmarek Leszek
Kaczmarek Paweł
Kaczmarek Rafał
Kaczmarek Szymon
Kaczmarski Damian
Kaczor Grzegorz
Kaczor Michał
Kaczor Rafał
Kaczor Rafał i Robert
Kaczorek Michael
Kaczorowski Andrzej
Kaczorowski Krzysztof
Kaczorowski Michał
Kaczyński Łukasz
Kaczyński Jarosław
Kaczyński Radosław
Kadej Przemysław
Kaden Armin
Kaganek Marcin
Kahl Marcin
Kajpus Wojciech
Kajsiuna Paweł
Kakietek Adam
Kala Tomasz
Kalarus Waldemar
Kalbarczyk Marcin
Kalbarczyk Wojtek
Kaleta Marek
Kaliciak Jarek
Kaliciński Kamil
Kaliciński Wojciech
Kalicki Tomasz
Kalinowski Adam
Kalinowski Bartosz
Kalinowski Grzegorz
Kalinowski Mariusz
Kalinowski Mirosław
Kalinowski Tomasz
Kalinowski Zbigniew
Kaliński Krzysztof
Kaliski Kamil
Kalka Michał
Kalota Marcin
Kamaszyn Robert
Kamecki Jacek
Kamecki Kamil
Kamecki Tomasz
Kamieniecki Michał
Kamieński Adam
Kaminiarz Jacek
Kamińska Agnieszka
Kamińska Ewa
Kamiński Łukasz
Kamiński Alex
Kamiński Andrzej
Kamiński Andrzej
Kamiński Błażej
Kamiński Bartłomiej
Kamiński Jacek
Kamiński Jakub
Kamiński Kamil
Kamiński Karol
Kamiński Krzysztof
Kamiński Marcin
Kamiński Michał
Kamiński Paweł
Kamiński Przemek
Kamiński Przemysław
Kamiński Sebastian
Kanak Tomasz
Kanclerz Marcin
Kania Marcin
Kania Michał
Kania Paweł
Kania Tomasz
Kaniewski Łukasz
Kaniewski Piotr
Kaniewski Tomasz
Kańka Daniel
Kanty Piotr
Kap Michał
Kapłoński Tomek
Kapała Rafał
Kapała Władysław
Kapel Tomasz
Kapski Maciej
Kaptacz Grzegorz
Kapturski Damian
Kapułka Wojciech
Kapuściński Wojtek
Kapuśniak Rafał
Kapusta Tomasz
Karluk Ariel
Karaban Marcin
Karaś Marcin
Karaś Mariusz
Karaś Paweł
Karasiewicz Krzysztof
Karatysz Marek
Karbowniczek Mikołaj
Karbowski Jacek
Karbowski Kamil
Karcz Piotr
Karczewski Adrian
Karczewski Krzysztof
Karczewski Radosław
Karczmarczyk Daniel
Kardacz Robert
Kardas Tomasz
Kargul Michał
Karkowski Krzysztof
Karnaś Piotr
Karolewicz Marcin
Karpeta Jacek
Karpierz Tomasz
Karpiniec Michał
Karpiński Krzysztof
Karpisz Konrad
Karpowicz Maciej
Karwacki Przemysław
Karwański Damian
Karwas Maciej
Karwot Łukasz
Karwowski Aleksander
Karyba Marek
Karzek Mateusz
Kasafir Damian
Kasiak Maciej
Kasiński Krzysztof
Kasowicz Tomasz
Kasperski Dawid
Kasprowicz Grzegorz
Kasprzak Tomek
Kasprzycki Michał
Kasprzyk Jacek
Kasprzyk Maciej
Kasprzyk Marek
Kasprzyk Mirosław
Kasprzyk Wojciech
Kaszak Krzysztof
Kaszuba Agnieszka
Kaszuba Paweł
Kaszyński Mariusz
Kata Paweł
Katafiasz Maciej
Katafiasz Szymon
Katarzyńska Dorota
Kateusz Olaf
Katoła Dawid
Kawa Krzysztof
Kawa Marcin
Kawał Sebastian
Kawala Piotr
Kawalec Przemysław
Kawecki Michał
Kawiak Jarosław
Kawiak Marek
Kawiński Mariusz
Kawka Łukasz
Kaźmierczak Łukasz
Kaźmierczak Marcin
Kaźmierczak Tomasz
Kaźmierczuk K i Z
Kaźmierczuk Michał
Kaźmierowski Rafał
Kaźmierski Patryk
Kaźmierski Roman
Kazana Tomasz
Kazimierczak Tomasz
Kazimierski Radosław
Kazimieruk Maciej
Kazśród Bartosz
Kazubski Tomasz
Kęckiewicz Jacek
Kęder Bogusław
Kędzierski Łukasz
Kędzierski Kornel
Kędzierski Marcin
Kędziora Michał
Keler Artur
Kelner Jan
Kempisty Tomasz
Kempny Grzegorz
Kępka Piotr
Kępski Lucjan
Kiełtyka Dominik
Kiedroń Tomasz
Kiejko Wojciech
Kiełak Paweł
Kielar Dawid
Kielemoniuk Paweł
Kierat Piotr
Kierszka Kamil
Kierun Bartek
Kijak Krzysztof
Kijański Jacek
Kijek Tomasz
Kijewski Jarek
Kika Tomasz
Kiliszewski Andrzej
Kiljan Krystian
Kiljański Piotr
Killman Aleksander
Kindryk Tomasz
Kirkiewicz Michał
Kiryluk Adam
Kisiel Piotr
KISS Stow. Komp.
Kissel Dariusz
Kiszka Przemek
Kiszka Szymon
Kita Waldemar
Kiweczycki Maciej
Kiziukiewicz Piotr
Kłaczak Sebastian
Kłajner Marian
Kłajner Piotr
Klaus Paweł
Klauza Idzi
Kleibs Dariusz
Klejsta Łukasz
Klekner Tomasz
Klekot Marcin
Klekotko Adrian
Klementa Maciej
Klementowski Konrad
Klemiak Monika
Klep Jan
Klimasiński Bartosz
Klimczak Bartosz
Klimczak Kamil
Klimczak Rafał
Klimczok Andrzej
Klimczyk Bogumił
Klimczyk Darek
Klimecki Michał
Klimkiewicz Piotr
Klimonda Krzysztof
Klimowicz Łukasz
Klinger Łukasz
Klisiewicz Tomasz
Kliszewski Krzysztof
Kloburzeński Paweł
Klocek Andrzej
Kluba Jakub
Kluba Tomasz
Kluczyński Czarek
Kłaczkow Marcin
Kładecki Marcin
Kłokocki Marcin
Kłoniecki Michał
Kłopocki Adrian
Kłosek Rafał
Kłosiewicz Kamil
Kłosiński Roman
Kłosowicz Piotr
Kłosowski Łukasz
Kluś Paweł
Kłysz Bartek
Kmaż Wojciech
Kmetyk Grzegorz
Kmieć Radosław
Kmiecik Arek

Knapik Katarzyna
Knapik Magdalena
Knieciński Marek
Knobloch Rafał
Knopik Adam
Knosala Daniel
Knosala Roman
Knyt Marek
Kożuchowski Karol
Kołak Mariusz
Kołakowski Mariusz
Kołdras Włodzimierz
Kołek Łukasz
Kołkiewicz Tomasz
Kołodziej Łukasz
Kołodziej Arek
Kołodziej Bartosz
Kołodziej Damian
Kołodziej Jakub
Kołodziej Krzysztof
Kołodziej Maciej
Kołodziej Michał
Kołodziej Tomasz
Kołodziejczyk Łukasz
Kołodziejczyk Grzegorz
Kołodziejczyk Jakub
Kołodziejczyk Kamil
Kołodziejczyk Krzysztof
Kołodziejczyk Maciej
Kołodziejek Radek
Kołodziejski Bartłomiej
Kołodziejski Witold
Kołowiecki Grzegorz
Kołteniewicz Andrzej
Kołtonowski Marcin
Kołtys Piotr
Koberling Maciej
Kobos Mateusz
Kobyłecki Robert
Kobyłecki Tomasz
Kobylińska Bogumiła
Kocewiak Konrad
Kochańczyk Celina
Kochańczyk Tomasz
Kochański Adrian
Kochański Dominik
Kochański Jarosław
Kochański Rafał
Kochman Wojciech
Kociaba Jarosław
Kociński Jakub
Kociński Karol
Kociołek Piotr
Kocjan Paweł
Kocylak Sebastian
Kocyba Dawid
Koczapski Remigiusz
Koczorowski Paweł
Kodzis Krzysztof
Koenig Sławomir
Kogut Agnieszka
Kohrs Michał
Kojder Sebastian
Kojro Damian
Kokowski Konrad
Kolago Grzegorz
Kolano Mariusz
Kolanowski Wojciech
Kolarz Krzysztof
Kolasa Łukasz
Kolasa Jacek
Kolasiński Michał
Kolbowski Jan
Kolczyńska Zofia
Kolek Grzegorz
Kolenkiewicz Łukasz
Kolenkiewicz Michał
Kolinko Tomasz
Koluch Paweł
Komar Marcin
Komar Tomasz
Komarczyn Jacek
Komasara Michał
Komin Tomasz
Kominek Zbigniew
Komista Sławomir
Komorowski Adam
Komorowski Filip
Komosiński Mateusz
Konarczuk Marek
Kończak Łukasz
Konczal Paweł
Kondej Maksym
Kondek Dominik
Kondolewicz Adam
Kondracki Krzysztof
Kondracki Witold
Kondratiuk Arkadiusz
Konieckiewicz Piotr
Konieczkowicz Janusz
Konieczny Cezary
Konieczny Grzegorz
Konieczny Paweł
Konieczny Piotr
Konieczny Ryszard
Konieczny Wiktor
Konik Grzegorz
Konkel Marcin
Konończuk Paweł
Konopelski Leszek
Konopka Daniel
Konopka Karol
Konopka Marek
Konsek Michał
Kontek Jakub
Kontowicz Radosław
Kościelny Bogdan
Kościelny Adam
Kościk Rafał
Kościński Tomasz
Kośmicki Michał
Kośmider Damian
Kośmiński Dariusz
Kopacz Andrzej
Kopaczewski Krzysztof
Kopaczewski Robert
Kopaczyński Arkadiusz
Kopaczyński Maciej
Kopaniarz Michał
Kopański Łukasz
Kopciuch Radosław
Kopeć Łukasz
Kopeć Adam
Kopeć Daniel
Kopeć Hanna
Kopeć Krystian
Kopeć Lesław
Kopeć Maciej
Kopera Tomasz
Kopka Andrzej
Koprek Grzegorz
Koprek Mateusz
Koprowski Marcin
Koprowski Marek
Koralewski Bartek
Koralewski Jakub
Korcz Michał
Korcz Rafał
Korczak Marcin
Korczyk Łukasz
Kordasz Grzegorz
Kordek Patryk
Kordus Agnieszka
Korecki Kuba
Korenik Paweł
Korkowiak Krzysztof
Korlacki Bartek
Kornacewicz Marek
Korniluk Michał
Korniowski Marek
Korostański Damian
Korpak Antoni
Korpalski Patryk
Korpulski Krzysztof
Korski Wojciech
Koryś Jarosław
Koryszyński Kamil
Korytkowska Katarzyna
Korytowski Marcin
Korzeb Dariusz
Korzekwa Dawid
Korzeń Krzysztof
Korzeń Michał
Korzeniecki Grzegorz
Korzeniewski Krzysztof
Korzeniewski Paweł
Korzycki Mateusz
Kos Cezary
Kos Dariusz
Kos Joanna
Kos Paweł
Kosabucki Michał
Kosek Bartek
Kosiba Tomasz
Kosicki Marcin
Kosieradzki Jarosław
Kosik Krzysztof
Kosiński Marcin
Kosiński Mariusz
Kosiński Paweł
Kosiorek Mariusz
Koski Grzegorz
Kosowski Konrad
Kossakowski Bartek
Kossecki Wojciech
Kostecki Jacek
Kosteczka Mateusz
Kostelecka Danuta
Kostencki Jakub
Kostro Teresa
Kostrubiec Leszek
Kostrzewa Michał
Kostrzewa Jacek
Kostyński Sławomir
Kosz Maciej
Koszałka Łukasz
Koszewski Rafał
Koszuliński Jakub
Koszur Piotr
Kot Konrad
Kotarba Łukasz
Kotarba Jędrzej
Kotlarek Kamil
Kotlarz Jerzy
Kotowski Michał
Kotula Grzegorz
Kotwica Paweł
Kotwicki Daniel
Kowal Andrzej
Kowal Lucjan
Kowalczuk Grzegorz
Kowalczuk Kajetan
Kowalczuk Karol
Kowalczyk Łukasz
Kowalczyk Adam
Kowalczyk Jakub
Kowalczyk Jan
Kowalczyk Karol
Kowalczyk Konrad
Kowalczyk Kuba
Kowalczyk Maciej
Kowalczyk Marek
Kowalczyk Mateusz
Kowalczyk Piotr
Kowalczyk Radek
Kowalczyk Robert
Kowalczyk Wojciech
Kowalewski Marek
Kowalewski Michał
Kowalewski Paweł
Kowalewski Wiesław
Kowalicki Bartek
Kowalik Bartosz
Kowalik Karol
Kowalik Krzysztof
Kowalik Marek
Kowalik Piotr
Kowalski Łukasz
Kowalski Adrian
Kowalski Arkadiusz
Kowalski Bartłomiej
Kowalski Bartosz
Kowalski Emil
Kowalski Jacek
Kowalski Jakub
Kowalski Janusz
Kowalski Jarosław
Kowalski Kamil
Kowalski Krzysztof
Kowalski Marcin
Kowalski Mariusz
Kowalski Mateusz
Kowalski Paweł
Kowalski Przemek
Kowalski Tomasz
Kowalski Wojciech
Kowalski Wszebor
Kowalski Konrad
Kowzan Radek
Koźbiał Adam
Koźmierski Mateusz
Kozłowicz Marcin
Kozłowicz Władysław
Kozłowski Łukasz
Kozłowski Adam
Kozłowski Bartosz
Kozłowski Hubert
Kozłowski Jacek
Kozłowski Jan
Kozłowski Karol
Kozłowski Konrad
Kozłowski Mariusz
Kozłowski Mateusz
Kozłowski Patryk
Kozłowski Paweł
Kozłowski Piotr
Kozłowski Zbigniew
Kozaczek Rafał
Kozak Grzegorz
Kozak Michał
Kozak Paweł
Kozak Przemysław
Kozdrowski Marek
Kozera Michał
Kozera Tomasz
Kozicki Marcin
Kozicki Radosław
Kozicki Tomasz
Koziczak Grzegorz
Kozieł Rafał
Kozień Wojciech
Kozikowski Bartosz
Kozikowski Mariusz
Kozińska Dorota
Koziński Mateusz
Koziński Mateusz
Kozioł Jolanta
Koziołek Grzegorz
Koziołkiewicz Paweł
Kozownicki Michał
Kozub Jerzy
Kozub Paweł
Kozubek Łukasz
Kraczewski Dominik
Krajczy Sylwester
Krajeński Piotr
Krajewski Łukasz
Krajewski Emil
Krajewski Jarek
Krajewski Krzysztof
Krajewski Marcin
Krajewski Tomasz
Krakiewicz Rafał
Krakowiak Łukasz
Krakowiak Kamil
Kramarski Jacek
Kramarz Artur
Kramza Tomasz
Kraśkiewicz Anna
Kras Konrad
Krasnodębska Ewelina
Krasnodębska Kamila
Krasnodębski Maciej
Krasowski Filip
Krasowski M.
Krasowski Michał
Kraszewski Szymon
Kraszewski Wawrzyniec
Krawczak Wojciech
Krawczyk Łukasz
Krawczyk Andrzej
Krawczyk Jakub
Krawczyk Krzysztof
Krawczyk Mariusz
Krawczyk Mateusz
Krawczyk Patryk
Krawczyk Paweł
Krawczyk Rafał
Krawiec Daniel
Krawiec Krzysztof
Krawiec Rafał
Krecki Grzegorz
Kreft Daniel
Krekora Miłosz
Krepuła Marek
Kret Maciej
Kroczak Przemek
Krodowska Agata
Król Jakub
Król Jarosław
Król Marcin
Król Tomasz
Królak Wojciech
Królewicz Artur
Królewski Daniel
Królik Grzegorz
Królikowski Łukasz
Krowiński Maciej
Krużycki Przemek
Kruczek Jarosław
Kruk Paweł
Krukowska Barbara
Krukowski Piotr
Krupa Krzysztof
Krupa Marcin
Krupa Przemysław
Krupa Sebastian
Krupa Tomek
Krupiński Maciej
Kruszewski Krzysztof
Kruszewski Patryk
Krygiel Iwona
Krygier Daniel
Kryksztajn Miłosz
Kryś Beata
Kryś Tomasz
Krysiewicz Piotr
Krysman Robert
Krysmann Paweł
Kryszałowicz Tomasz
Kryszak Tomasz
Krysztosiak Piotr
Kryzan Artur
Krzeczek Wojciech
Krzemiński Jakub
Krzemiński Maciej
Krzemiński Oskar
Krzemiński Piotr
Krzemiński Tomasz
Krzepczak Paweł
Krzeszkiewicz D.
Krzeszowski Krzysztof
Krzuszcz Sławomir
Krzyżan Grzegorz
Krzyżaniak Jakub
Krzyżanowski Andrzej
Krzyżanowski Bartosz
Krzyżanowski Grzegorz
Krzyżanowski Michał
Krzyżanowski Mikołaj
Krzyżanowski Przemysław
Krzymieniecki Michał
Krzymowska Magda
Krzynówek Bartosz
Krzyśka Sebastian
Krzyształowicz Bogusław
Krzysztofiński Maciej
Krzywdziak Maciej
Krzywicki Kazimierz
Krzywiec Przemysław
Książak Grzegorz
Książek Łukasz
Książek Krzysztof
Książek Marcin
Książkiewicz Jarosław
Księżarczyk Dawid
Kubacki Maciej
Kubaczyk Filip
Kubalica Adam
Kubalski Kuba
Kuban Włodzimierz
Kubański Miłosz
Kubaszewski Jakub
Kubaty Michał
Kubek Ryszard
Kubiak Bartek
Kubiak Grażyna
Kubiak Karol
Kubiak Krzysztof
Kubiak Mateusz
Kubiak Piotr
Kubiak Sławomir
Kubiak Stanisław
Kubiak Wojciech
Kubica Łukasz
Kubica Marcin
Kubica Sebastian
Kubica Tomasz
Kubicki Błażej
Kubicz Barbara
Kubies Danuta
Kubik Dawid
Kubiński Mariusz
Kubiś Andrzej
Kubok Krzysztof
Kucap Wojciech
Kucharczyk Łukasz
Kucharczyk Marcin
Kucharczyk Michał
Kucharczyk Tomasz
Kucharewicz Paweł
Kucharski Łukasz
Kucharski Maciej
Kucharski Marcin
Kucharski Marek
Kucharski Przemek
Kuchciński Krystian
Kuchta Wojciech
Kucypera Dominik
Kuczela Dariusz
Kuczeba Mariusz
Kuczek Kamil
Kuczewski Marcin
Kuczkowski Arek
Kuczmarski Piotr
Kuczyński Łukasz
Kuczyński Michał
Kuczyński Piotr
Kudła Filip
Kudła Jakub
Kudelski Artur
Kudelski Marcin
Kuderko Piotr
Kudliński Kuba
Kuduk Grzegorz
Kuflewski Łukasz
Kuhlmeyer Roman
Kujawa Norbert
Kujawski Maciej
Kuk Mirosław
Kukliński Michał
Kukułka Adam
Kula Fabian
Kula Krzysztof
Kula Sebastian
Kulas Michał
Kulawczyk Bartosz
Kulawik Karol
Kulawik Przemek
Kulczycki Stanisław
Kulczyk Michał
Kulczyński Grzegorz
Kulecka Aleksandra
Kulesza Grzegorz
Kulesza Marcin
Kulesza Michał
Kulesza Rafał
Kulesza Tomasz
Kulig Krzysztof
Kulik Kamil
Kuliński Krzysztof
Kuliński Przemysław
Kuliński Rafał
Kuliś Krzysztof
Kulisz Oskar
Kumik Michał
Kunaszowski Andrzej
Kunc Albert
Kundich Marcin
Kundys Łukasz
Kunicki Jan
Kuniniec Piotr
Kuntze Maciej
Kuś Adam
Kuś Krzysztof
Kuś Paweł
Kuśmierczyk Łukasz
Kuśmierski Michał
Kuśmierz Konrad
Kuśnierczuk Krystian
Kupczyk Jacek
Kupczyk Marcin
Kupiec Jakub
Kupiński Jarosław

Kupis Łukasz
Kupis Piotr
Kupka Krzysztof
Kuraś Szymon
Kurdyła Marek
Kurek Radosław
Kurel Piotr
Kurlej Krystyna
Kuroczycki Wojciech
Kuroń Paweł
Kurowski Adam
Kurowski Rafał
Kurowski Tadeusz
Kurowski Tomasz
Kurowski Wojciech
Kurpanik Tomasz
Kurpios Piotr
Kurski Jakub
Kurtosiński Adrian
Kuryło Maciej
Kurytka Dariusz
Kurzak Piotr
Kurzawa Rafał
Kurzawa Romek
Kurzępa Marcin
Kurzępa Wojciech
Kurzok Adam
Kusiak Staś
Kusiej Jakub
Kusiński Artur
Kusiorski Jacek
Kuska Jacek
Kusz Jacek
Kusz Robert
Kuszel Łukasz
Kuszewski Krzysztof
Kuszyński Paweł
Kuta Maciej
Kutnowski Rafał
Kutowicz Kamil
Kuty Wojciech
Kutyło Maciej
Kużbiński Marcin
Kuźniak Kamil
Kuźmin Rafał
Kuziemski Maciej
Kuzio Waldemar
Kuziów Marek
Kwaczała Rafał
Kwaśniewski Marcin
Kwaśniewski Mariusz
Kwaśniewski Radosław
Kwaśny Adrian
Kwapisiewicz Łukasz
Kwapisz Marcin
Kwiatek Jakub
Kwiatek Paweł
Kwiatkiewicz Grażyna
Kwiatkowski Bartosz
Kwiatkowski Eweryn
Kwiatkowski Hubert
Kwiatkowski Igor
Kwiatkowski Ireneusz
Kwiatkowski Jan
Kwiatkowski Jeremi
Kwiatkowski Krzysztof
Kwiatkowski Maciej
Kwiatkowski Paweł
Kwiatkowski Tomasz
Kwiatoń Bartosz
Kwiecień Łukasz
Kwiecień Michał
Kwieciński Krzysztof
Kwieciński Rafał
Kwiręg Andrzej

=L=

Ląd Maciej
Labrenz Adam
LABSOFT E. Górska
Labuda Bartosz
Labus Grzegorz
Lach Mirosław
Lach Tomasz
Lachowicz Grzegorz
Lachowicz Patrycja
Lajourdie Dominik
Lange Łukasz
Lanzer Sebastian
Larczyński Arek
Larysz Sławomir
Lasak Filip
Lasek Łukasz
Laskowski Łukasz
Laskowski Maciej
Laskowski Marcin
Laskowski Mariusz
Laskowski Piotr
Lasok Krzysztof
Lasota Łukasz
Lasota Krzysztof
Latacz Alina
Latko Leszek
Latosiewicz Marcin
Ławera Łukasz
Lazar Grzegorz
Lebensztejn Marek
Lech Łukasz
Lech Leszek
Lech Tomasz
Lechki Paweł
Lechowicz Piotr
Lechowski Jakub
Łęcznar Jakub
Ledwoń Tomasz
Legutko Adam
Lehman Artur
Lejchter Adam
Lemański Andrzej
Lemiesz Marcin
Lempaszak Zbigniew
Leń Maciej
Lenart Igor
Lenartowicz Marcin
Lenartowicz Wojciech
Lenkowski Sebastian
Leś Michał
Leśkiewicz Piotr
Leśniak Grzegorz
Leśniak Paweł
Leśniak Wojciech
Leśnicki Krzysztof
Leśniewski Arek
Leśniewski Dariusz
Leśniewski Grzegorz
Leśniewski Marcin
Leśniewski Patryk
Leśniewski Piotr
Leśniewski Zbigniew
Leoński Filip
Lerski Piotr
Lesiak Mateusz
Lesiński Bartłomiej
Lesiński Wojciech
Leskier Tomasz
Lessnau Adam
Leszczyński Łukasz
Leszczyński Adam
Leszczyński Damian
Leszczyński Jakub
Leszczyński Rafał
Leszczyński Sebastian
Leszek Andrzej
Leszko Rafał
Letki Marek
Letyński Michał
Lewandowicz Marcin
Lewandowski Łukasz
Lewandowski Andrzej
Lewandowski Jarek
Lewandowski Jerzy
Lewandowski Marcin
Lewandowski Patryk
Lewandowski Piotr
Lewandowski Sebastian
Lewandowski Wojciech
Lewarski Tomasz
Lewaszkiewicz Piotr
Lewczyk Michał
Lewek Paweł
Lewicki Łukasz
Lewicki Jan
Lewicki Kamil
Lewicki Krzysztof
Lewicki Tomasz
Lewin Paweł
Lewiński Marek
Lewy Łukasz
Lewy Patryk
Liberek Michał
Lichmańska Jolanta
Lichocki Jarosław
Lichodziejewski Tomasz
Lichota Marcin
Lichtarowicz Grażyna
Lickiewicz Marcin
Lidke Tomasz
Ligas Jerzy
Liguzińska Agnieszka
Linke Maciej
Linowski Piotr
Lipa Michał
Lipiński Marcin
Lipiński Marek
Lipiński Mariusz
Lipiński Michał
Lipiński Rafał
Lipiński Tomasz
Lipka Lucjan
Lipka Marcin
Lipka Przemysław
Liponoga Krzysztof
Lipski Damian
Lis Daniel
Lis Gabriela
Lis Jarosław
Lis Krzysztof
Lis Przemysław
Lisak Jakub
Lisewski Piotr
Lisiak Witold
Lisiecki Tomasz
Lisiecki Wojciech
Lisińska Zuzanna
Liskowiak Jakub
Lisowski Dominik
Lisowski Karol
Lisowski Marek
Lisowski Michał
Lisowski Piotr
Liszka Krzysztof
Litwin Łukasz
Litwin Andrzej
Loga Karol
Lokaj Piotr
Lont Ryszard
Lorczak Michał
Lorenz Piotr
Losa Bartosz
Lubański Hubert
Lubartowski Łukasz
Lubawy Jakub
Lubieniec Mateusz
Lubiński Paweł
Lubke Marcin
Luboński Przemysław
Luchciński Adam
Ludorowski Krzysztof
Ludwiczak Grzegorz
Ludwiczak Kasia
Ludwiński Andrzej
Łukoszek Michał
Luty Andrzej
Luty Grzegorz

=Ł=

Łącki Paweł
Łączyński Marek
Łączyński Mikołaj
Łaba Kazimierz
Łabaj Piotr
Łabęcki Dawid
Łabęcki Michał
Łabędź Wojciech
Łabiński Marcin
Łabna Bartek
Łabuda Michał
Łacny Maciej
Łagan Tomasz
Łagowski Patryk
Łańcucki Tomasz
Łapa Ewa
Łapczuk Piotr
Łapiak Stanisław
Łapiński Bartek
Łapiński Marcin
Łapiński Piotr
Łasiński Piotr
Łaskawiec Łukasz
Łaskowski Piotr
Łastowski Waldemar
Łaszcz Grzegorz
Łaszczyk Bartłomiej
Łaszczyński Jakub
Łaszewski Krzysztof
Ławniczak Łukasz
Ławniczak Grzegorz
Łazarczyk Arkadiusz
Łazarz Michał
Łazowski Wojtek
Łazutka Krzysztof
Łęczycki Adam
Łępa Tomasz
Łepak Grzegorz
Łepicki Łukasz
Łobocki Marcin
Łoboda Radomir
Łoboda Tomasz
Łochin Marcin
Łój Maciej
Łojek Szymon
Łomaga Stanisław
Łomotowski Grzegorz
Łośko Dominik
Łopaciuk Tomasz
Łopacki Karol
Łoparowicz Antoni
Łopatka Łukasz
Łopatyński Paweł
Łosak Jacek
Łosiński Karol
Łosiński Mateusz
Łoziński Andrzej
Łoziński Michał
Łubowski Artur
Łuczak Łukasz
Łuczak Maciej
Łuczak Mirosław
Łuczak Paweł
Łuczka Maciek
Łuczycki Jakub
Łuczyński Tomasz
Łudzeń Adam
Łukasiewicz Daniel
Łukasiewicz Tomasz
Łukasik Marcin
Łukasik Mariusz
Łukasik Paweł
Łukaszczyk Adam
Łukaszewicz Janusz
Łukaszewicz Kamil
Łukaszewicz Rafał
Łukawski Marcin
Łukowski Marek
Łuksa Michał
Łuszcz Ariel
Łutowicz Rafał
Łyczek Maciej
Łydzński Oskar
Łygan Tomasz
Łyś Krzysztof
Łysek Łukasz
Łyskawka Łukasz
Łyszkiewicz Sławomir

=M=

Mączewski Andrzej
Mączka Łukasz
Mądry Marcin
Młodecki Tomasz
Młodkowski Łukasz
Młody Filip
Młotek Michał
Młynarski Łukasz
Małecki Łukasz
Małecki Paweł
Małek Michał
Małek Rafał
Małkowski Błażej
Małolepszy Tomasz
Małoszuk Szymon
Małysa Arek
Małyska Błażej
Małyszek Marcin
Mańczak Jarek
Maćkowiak Marcin
Maćkowiak Mariusz
Maćkowiak Michał
Machalewski Zbigniew
Machej Piotr
Machij Grzegorz
Machlowski Maciej
Machnicki Łukasz
Machnicki Dawid
Machnicki Jakub
Machnicki Piotr
Machnik Bartosz
Machnikowski Michał
Machowski Michał
Maciąg Tomasz
Maciak Dariusz
Maciaszek Michał
Maciejczyk Krzysztof
Maciejczyk Maciek
Maciejek Piotr
Maciejewski Jacek
Maciejewski Maciej
Maciejewski Michał
Maciejewski Paweł
Maciejko Grzegorz
Maciejko Tomek
Maciejwski Robert
Maciomczyk Eugeniusz
Maćkiewicz Radek
Madaj Łukasz
Madaliński Krzysztof
Madera Michał
Madej Łukasz
Madej Piotr
Madej Tomasz
Madejek Daniel
Madejski Michał
Madera Wojciech
Madziar Paweł
Magda Jakub
Magdaliński Robert
Magdziarz Marcin
Magdziarz Michał
Magiera Bartosz
Magiera Piotr
Magura Krzysztof
Maik Tomasz
Maj Łukasz
Maj Cezary
Maj Jakub
Maj Karol
Majcher Adrian
Majcher Tomasz
Majcherczak Tomasz
Majchrowski Daniel
Majchrzak Aleksander
Majchrzak Andrzej
Majchrzak Błażej
Majchrzycki Bartosz
Majchrzyk Ryszard
Majczak Łukasz
Majda Krzysztof
Majda Piotr
Majdańska Beata
Majdziński Krzysztof
Majer Przemysław
Majer Tomasz
Majewski Andrzej
Majewski Dawid
Majewski Krystian
Majewski Michał
Majewski Piotr
Majewski Piotr
Majewski Sławomir
Majkowski Krzysztof
Majkut Grzegorz
Major Konrad
Makara Marcin
Makara Michał
Makowiecki Rafał
Makowski Karol
Makowski Maciej
Makowski Marcin
Makowski Marek
Makowski Michał
Makowski Szymon
Maksimowicz Karol
Malec Bartosz
Malec Konrad
Malec Przemysław
Malec Tomasz
Malecki Dominik
Malek Martin
Malenko Aleksander
Malewicz Mirosław
Malicki Jarosław
Malicki Michał
Malik Michał
Malina Łukasz
Malina Krzysztof
Malinowski Jacek
Malinowski Michał
Malon Krzysztof
Malota Dawid
Malwic Bernard
Mamel Wojciech
Mamiński Maciek
Mańczyk Krystian
Manek Jakub
Manikowski Damian
Mańka Darek
Mańka Marcin
Mańkiewicz Piotr
Mańkowska Dobrochna
Manowski Piotr
Mantykiewicz Wiesław
Mapiński Krzysztof
Marcewicz Tomasz
Marchewka Bogdan
Marcińczuk Michał
Marcińczyk Ireneusz
Marciniak Marek
Marciniak Paweł
Marciniak Sebastian
Marciniec Wiesław
Marciniuk Marcin
Marcinkiewicz Alek
Marcinkowski Bartek
Marcinkowski Filip
Marcinkowski Jarosław
Marcinkowski Krzysztof
Marcinkowski Marcin
Marcinkowski Mateusz
Marcinkowski Paweł
Marcinkowski Piotr
Marciński Maciej
Marciszek Mariusz
Marciszuk Paweł
Marciuk Radosław
Marcysiak Justyna
Marczak Mateusz
Marczewski Filip
Marczyk Janusz
Marczyk Michał
Marczyński Jan
Marczyszyn Piotr
Marder Patryk
Marecki Łukasz
Marecki Tomasz
Marek Dariusz
Marek de Lorm
Marfiak Zbigniew
Margraf Dorian
Margraf Krzysztof
Marguzewicz Rafał
Markiel Tomasz
Markiewicz Daniel
Markiewicz Marcin
Markiewicz Szymon
Markocki Przemysław
Markowiak Krzysztof
Markowski Damian
Markowski Maurycy
Markowski Michał
Markowski Paweł
Markowski Roman
Markowski Tomasz
Marona Tomasz
Maroszek Szymon
Marszałkiewicz Rafał
Marszałski Mateusz
Martowicz Stanisław
Marud Kamil
Marunowski Piotr
Marusiak Piotr
Maruszewski Jacek

Marzec Konrad
Marzec Krzysztof
Marzec Marcin
Marzec Mariusz
Marzec Paweł
Masłowski Grzegorz
Masłowski Krzysztof
Massier Radosław
Mastykarz Artur
Matławski Witold
Matablewski Łukasz
Matachowski Maciej
Matecki Adam
Matejczyk Marcin
Matias Kamil
Matkowski Przemysław
Matlak Mariusz
Matonóg Leszek
Matrejek Iwa
Matulewicz Tomek
Maturlak Jacek
Matusiak Paweł
Matusik Michał
Matuszak Grzegorz
Matuszak Marcin
Matuszczak Adam
Matuszczyk Jacek
Matuszewski Maciej
Matuszewski Sławomir
Matuszyk Jarek
Matych Piotr
Matyja Łukasz
Matyjasik Jakub
Matyjek Remigiusz
Matyśniak Krzysztof
Matysek Michał
Matysiak Paweł
Matyszkiewicz Radosław
Matyszko Sławomir
Mazek Tomasz
Mazelanik Marcin
Mazlarczyk Grzegorz
Mazowiecki Oskar
Mazur Sebastian
Mazur Łukasz
Mazur Bronisław
Mazur Grzegorz
Mazur Mateusz
Mazur Michał
Mazur Patryk
Mazur Paweł
Mazur Paweł
Mazur Stanisław
Mazur Tomasz
Mazurek Fryderyk
Mazurek Grzegorz
Mazurek Konrad
Mazurek Maciej
Mazurek Marzena
Mazurek Piotr
Mazurkiewicz Krzysztof
Mazurkiewicz Tomasz
Mazurowski Maciej
Mazuruk Wojciech
Mężyk Edward
Mężyk Grzegorz
Męcner Jacek
Mędrzak Marek
Mędrzycki Michał
Mehlich Artur
Meisnerowski Łukasz
Meitz Sebastian
Mekarski Mateusz
Mekułowski Robert
Melcher Zbigniew i Piotr
Meller-Ginter Adam
Mencel Grzegorz
Mendocha Łukasz
Mendyka Magdalena
Merta Paweł
Metelski Łukasz
Meterowski Daniel
Miłecki Rafał
Miłek Arek
Miłkowski Grzegorz
Miałkowska Rej Zofia
Mianowski Rafał
Miazek Marcin
Miazgowicz Andrzej

Michałek Przemysław
Michałowski Maciej
Michałowski Wojciech
Michalak Łukasz
Michalak Bartosz
Michalak Jarosław
Michalak Paweł
Michalak Sebastian
Michalak Wacław
Michalczewski Marek
Michalczyk Michał
Michalec Wojciech
Michalik Grzegorz
Michalik Sebastian
Michalski Arkadiusz
Michalski Bartosz
Michalski Maciej
Michalski Piotr
Michalski Robert
Michalski Witold
Michalski Zbigniew
Michel Adam
Michniewski Jan
Michniewski Jarosław
Michno Piotr
Michoń Jacek
Michoń Jarosław
Miciński Piotr
Miciuła Krzysztof
Miciukiewicz Jacek
Miczuga Marcin
Mieczkowski Jacek
Mielcarek Michał
Mielcarek Tomasz
Mielczarek Kamil
Mielczarek Michał
Mielko Tomasz
Miernik Roman
Mierski Piotr
Mierzejewski Adam
Mierzejewski Mariusz
Mierzwa Gustaw
Mierzwiński Andrzej
Mieszczak Aleksander
Miętus Łukasz
Miętus Jan
Migacz Jacek
Migacz Mirosław
Migus Marcin
Mika Ryszard
Miklasiewicz Mariusz
Mikołajczak Tomek
Mikołajczyk Bartłomiej
Mikołajczyk Piotr
Mikołajczyk Sebastian
Mikołajec Szymon
Mikołajewski Jarosław
Mikołajski Miłosz
Miksiewicz Bartłomiej
Mikulko Szymon
Mikucki Maciej
Mikulski Andrzej
Mikulski Piotr
Mikulski Szymon
Mikuś Grzegorz
Mikulla Robert
Mila Mirosław
Milanowski Michał
Milarski Ryszard
Milczak Mateusz
Milczarczyk Miłosz
Milczarek Artur
Milczarek Marcin
Milczarski Tomasz
Milewczyk Rafał
Milewski Wojciech
Milke Michał
Miller Michał
Miller Przemek
Mniach Kamil
Mioduchowski Lech
Miśkiewicz Jarek
Miśkiewicz Przemek
Miśko Maciej
Miśkowiec Mateusz
Mirczewski Michał
Mironowicz Maciej
Mirowski Dominik
Mirzecki Dominik

Misiaszek Maciej
Misiński Paweł
Misiukanis Adam
Misiukiewicz Marta
Miska Bartosz
Miska Sebastian
Miszczyk Łukasz
Miszczyński Miłosz
Miszkiel Mirosław
Miszkiewicz Maciej
Misztal Marcin
Mitoś Michał
Mitov Robert
Mitura Maciej
Mitutniewicz Robert
Mizielski Grzegorz
Mleczko Cezary
Mleczko Szymon
Mlekodaj Rafał
Moch Łukasz
Mociola Łukasz
Moczała Agnieszka
Moczek Łukasz
Moczulski Konrad
Moczulski Piotr
Modelski Szymon
Moderau Miron
Moderhak Mateusz
Modrzejewski Dominik
Mściwojewski Tomasz
Mojżysz Konstancjusz
Mojsiewicz Łukasz
Mokos Maciej
Molak Przemysław
Molata Mariusz
Molek Łukasz
Molenda Kamil
Molenda Mateusz
Momot Kamil
Moń Józef
Monkiewicz Łukasz
Morawiec Joanna
Morawska Marta
Morawski Krzysztof
Morawski Michał
Morawski Tomasz
Mordaka Maciej
Mordarski Tomasz
Morkowski Marek
Moryl Paweł
Mosłowik Maciej
Mosica Bartek
Moskal Łukasz
Moskalewicz Małgorzata
Moskwa Łukasz
Moszczyński Marcin
Motyka Paweł
Mówiński Piotr
Mozer Dariusz
Mroczkowski Adam
Mrówczyński Grzegorz
Mrowiec Andrzej
Mrowiński Zbigniew
Mrówka Paweł
Mróz Bartłomiej
Mróz Jędrzej
Mrozek Jacek
Mrozik Maciej
Mrug Arkadiusz
Mrzygłocki Grzegorz
Mużyło Rafał
Mułkowski Krzysztof
Mućka Janusz
Mucha Kacper
Muchorski Cezary
Muczyński Andrzej
Mularczyk Krzysztof
Mularczyk Mariusz
Murach Mirosław
Muras Arek
Muras Dorota
Murat Zenon
Murawski Bartosz
Murawski Jarek
Murdziński Rafał
Musiał Jędrzej
Musiał Andrzej
Musiał Roman
Musialik Łukasz

Musialik Adam
Musialik Bartłomiej
Musialik Maciej
Musialski Marcin
Musialski Tomasz
Musiel Franciszek
Musiewicz Krzysztof
Muskała Przemek
Mussa Daniel
Muszyński Maciej
Muszyński Marcin
Muzyka Miłosz
Myka Rafał
Myśliwiec Henryk
Mysiałkowski Paweł
Mysiak Tomasz
Mysiński Andrzej
Myszkier Jan i Grzegorz
Myszkowski Krzysztof
Myszor Michał
Mytych Michał

=N=

Nabrdalik Filip
Nabzdyjak Tomasz
Nadolski Maciej
Nadolski Paweł
Nadolski Tomasz
Nagay Radosław
Nagiecki Rafał
Naglik Robert
Nagoński Krzysztof
Nagórny Paweł
Nagraba Robert
Najberg Hubert
Najbert Kacper
Najda Kamil
Nakielski Krzysztof
Namysł Bartosz
Napierała Marek
Napierała Paweł
Napierała Radosław
Napiórkowski Michał
Natanek Tomasz
Naworski Paweł
Nawrocki Łukasz
Nawrocki Paweł
Nawrocki Piotr
Nawrot Bartek
Nawrot Radosław
Nazaruk Piotr
Nazdrowicz Maurycy
Nędzi Marcin
Nejman Artur
Neufeld Michał
Neumann Jacek
Nguyen Filip
Nicieja Donat
Nidecki Mariusz
Nidziński Paweł
Nieżurawski Krzysztof
Niebieszczański Paweł
Niedbalec Marcin
Niedojadło Marcin
Niedźwiedź Łukasz
Niedźwiedź Jan
Niedzielski Patryk
Niedziółka Kamil
Niegowski Arkadiusz
Niehaus Blanka
Niejadlik Sławomir
Niemiec Krzysztof
Niemiec Paweł
Niemirowski Dawid
Niemirski Tomasz
Niepiekło Rafał
Nieszporek Grzegorz
Niewiada Maciej
Niewiadomski Bartosz
Niewiadomski Krzysztof
Niewiadomski Michał
Niewiadomski Piotr
Niewitecki Jacek
Niewski Piotr
Niezabitowski Łukasz
Niezielski Krzysztof
Nikiciuk Andrzej
Nikoniuk Jarek

Nitecki Piotr
Nitka Tomasz
Nizielska Bartosz
Nizio Marcin
Nizioł Marcin
Nobis Patryk
Noga Radosław
Nogala Grzegorz
Nogal Michał
Nogalski Wojciech
Nokielski Lesław
Norberciak Maciej
Norwicz Aleksandra
Nosal Krzysztof
Nosal Marcin
Nosal Marek
Nowacka Urszula
Nowacki Michał
Nowacki Sebastian
Nowacki Witold
Nowaczewski Waldemar
Nowaczyk Janusz
Nowaczyk Paweł
Nowaczyński Łukasz
Nowak Andrzej
Nowak Andrzej
Nowak Bartłomiej
Nowak Bartek
Nowak Benedykt
Nowak Bolesław
Nowak Damian
Nowak Dawid
Nowak Ireneusz
Nowak Jacek
Nowak Jakub
Nowak Jarosław
Nowak Kamil
Nowak Karol
Nowak Krzysztof
Nowak Łukasz
Nowak Maciej
Nowak Marcel
Nowak Marcin
Nowak Paweł
Nowak Przemek
Nowak Rafał
Nowak Romuald
Nowak Sebastian
Nowak Zbigniew
Nowak Zofia
Nowak Zelisław
Nowakowski Dariusz
Nowakowski Maciej
Nowakowski Wiktor
Nowicki Jakub
Nowicki Jarosław
Nowicki Maciej
Nowicki Michał
Nowicki Paweł
Nowicki Piotr
Nowicki Rafał
Nowicki Ryszard
Nowicki Sebastian
Nowiński Janusz
Nowiński Marcin
Nowis Michał
Nowogórski Radosław
Nowopolski Piotr
Nowosielecki Kamil
Nowotny Tomasz
Nowowiejski Bartosz
Nyga Maciej
Nyks Łukasz

=O=

Ożga Bartek
Ożga Maciej
Ożga Robert
Obirek Janusz
Obolewicz Tomasz
Obrochta Marek
Obrycki Mirosław
Obryk Marcin
Obszejta Grzegorz
Ochab Tomasz
Ochman Katarzyna
Ochman Marek
Ochocki Tomasz

Ociepa Radek
Oczkowski Sławek
Odorski Michał
Odrzywołek Tomasz
Odyga Janusz
Oestreicher Krzysztof
Ognicha Tomek
Ogrodniczak Szymon
Oko Jan
Okołowski Dariusz
Okólski Adrian
Okomski Marcin
Okrutnik Tomasz
Okulowski Piotr
Okurowski Artur
Okwiet Arkadiusz
Olas Marcin
Olbiński Tomasz
Olbromski Mateusz
Olcha Dawid
Olchowy Dariusz
Olczak Grzegorz
Olechnowicz Grzegorz
Olejarczyk Łukasz
Olejarczyk Krzysztof
Olejarczyk Robert
Olejarnik Wojciech
Olejarz Piotr
Olejasz Maciej
Olejnik Dariusz
Olejnik Grzegorz
Olejnik Maciej
Olek Dominik
Olek Andrzej i Michał
Oleksiak Radosław
Oleksy Adam
Oleksy Rafał
Oleński Kamil
Oleś Maciej
Oleśkiewicz Michał
Oleśkiewicz Grzegorz
Oleśkiewicz Sebastian
Olesiak Łukasz
Oleszczuk Kamil
Oleszkiewicz Michał
Olewnik Małgorzata
Olkiewicz Tomasz
Olszewski Artur
Olszewski Kamil
Olszewski Mateusz
Olszewski Paweł
Olszewski Witold
Olszyna Artur
Olza Aleksander
Omiecka Aleksandra
Omilian Wojciech
Ośka Artur
Opala Maciej
Opałowski Andrzej
Opiatowski Adam
Opiela Bartłomiej
Opiela Mateusz
Oponowicz Piotr
Oporek Adam
Opydo Piotr
Orłowska Daria
Orłowski Łukasz
Orłowski Jarek
Oratowski Adrian
Orawiec Bartosz
Orawiec Paweł
Orawski Łukasz
Organista Krzysztof
Orliński Adam
Ormiński Michał
Ornowski Krzysztof
Orszulak Andrzej
Orszykowski Antoni
Orzechowski Adam
Orzechowski Bartosz
Orzechowski Sebastian i Daniel
Orzołek Maciej
Osławski Piotr
Osakiewicz Artur
Osetek Krzysztof
Osiecki Leszek
Osipiuk Krzysztof
Osmulski Krzysztof
Osojca Damian

Ossera Witold
Ossoliński Jarek
Ostatek Piotr
Ostawski Tomasz
Ostrowski Adam
Ostrowski Marek
Ostrowski Tomasz
Ostrowski Wiktor
Osuch Sebastian
Oszczygieł Mariusz
Oszek Krzysztof
Otkała Karol
Otlewski Marcin
Otorowski Maciej
Otorowski Wojciech
Otręba Arkadiusz
Otręba Marcin
Otrębski Andrzej
Ott Piotr
Ottenburger Paweł
Otto Alicja
Owczarek Jarosław
Owczarek Marcin
Owczarski Rafał
Owiecki Rafał
Owsiński Tomasz
Ozóg Stanisław

=P=

Pacek Adam
Pach Piotr
Pacharczyk Michał
Pacharska Paulina
Paciennik Piotr
Packi Wojciech
Pańczak Paweł
Pasaj Przemysław
Patkowski Szymon
Pałaszyński Marcin
Pałka Arkadiusz
Pałka Artur
Pałka Mariusz
Pałka Piotr
Pałka Tomasz
Pałys Łukasz
Pałys Radek
Pabiś Miłosz
Pacan Piotr
Pacholczak Paweł
Pachucki Adam
Pacionek Paweł
Paciorkowski Łukasz
Paciuch Jakub
Pacocha Miłosz
Pacuła Adam
Pacult Adam
Pacuszko Mateusz
Paczkowski Piotr
Paduch Tomasz
Pagacz Andrzej
Pająkowski Piotr
Pakosiewicz Piotr
Paks Paweł
Pakuła Grzegorz
Pakulski Paweł
Palak Łukasz
Palarz Wojciech
Palenik Jakub
Palica Artur
Palka Marek
Palm Marcin
Palmirski Dariusz
Palonek Andrzej
Paluch Filip
Paluch Grzegorz
Paluszek Michał
Pamuła Łukasz
Panasewicz Karol
Panasiuk Artur
Panasiuk Tomasz
Pancer Sebastian
Panczek Sebastian
Pańczyk Jacek
Panek Łukasz
Panek Marcin i Janusz
Panek Paweł
Pankiewicz Maciej
Pankiewicz Sebastian
Pańkowski Piotr
Paś Szymon
Paśniweski Radosław
Papciak Michał
Papierkowski Krzysztof
Papiernia Karol
Papiernik Krzysztof
Paprocki Łukasz
Paprocki Mateusz
Paprzycki Norbert
Paradowski Kamil
Parchimowicz Wiesław
Parciński Krzysztof
Pardała Krzysztof
Pardus Michał
Parjanowicz Tomasz
Parkitny Aleksander
Parnowski Michał
Parol Marta
Parlacz Sławomir
Paruch Mariusz
Pasadyn Wojciech
Pasierbiewicz Darek
Pasik Maciej
Pasiut Jacek
Pasoń Janusz Piotr
Pasiusiak Grzegorz
Pastuszczak Tomasz
Pastuszka Paweł
Pastwa Dawid
Pastwa Tomasz
Paszczyk Paweł
Paszek Adrian
Paszek Dariusz
Paszek Mirosław
Paszkiet Agnieszka
Paszkowski Piotr
Paszkowski Robert
Paszt Grzegorz
Paszyński Sebastian
Patalas Dawid
Paterka Grzegorz
Paterman Marek
Patyk Łukasz
Patynek Maciej
Pawłosiów Leszek
Pawłowicz Łukasz
Pawłowski Filip
Pawłowski Kamil
Pawłowski Marcin
Pawłowski Mateusz
Pawłowski Piotr
Pawłowski Tomasz
Pawcenis Andrzej
Pawełczak Darek
Pawełczyk Michał
Pawelec Jakub
Pawelec Marcin
Pawelski Karol
Pawiński Oleg
Pawlak Bartosz
Pawlak Jacek
Pawlak Marek
Pawlak Tomasz
Pawlak Wojciech
Pawleta Wojciech
Pawlewicz Krzysztof
Pawlewski Jakub
Pawlicki Adam
Pawlicki Marcin
Pawliczak Radosław
Pawlik Michał
Pawlikowski Mateusz
Pawlina Marcin
Pawliszewska Blanka
Pawluk Krzysztof
Pawluk Piotr
Pawlukowicz Jacek
Październiok Darek
Paździora Robert
Pazderski Ziemowit
Pećka Rafał
Peczalski Bartosz
Pędrys Zdzisław
Peikert Marcin
Pękala Mateusz
Pękalski Michał
Pekolska Ola
Pelc Rafał
Pelczarski Łukasz
Pelo Tomasz
Penar Michał
Penczak Grzegorz
Penpeski Adrian
Peplak Adrian
Perczak Michał
Perczyński Przemek
Perec Piotr
Peresłucha Rościsław
Perka Paweł
Perkowski Mariusz
Perlak Mateusz
Perwenis Tomasz
Peryt Piotr
Peszt Piotr
Petri Grzegorz
Petri Jakub
Petryk Aleksander
Petryszyn Borys
Pewniak Mariusz
PHUP RALBUD
Piątek Arkadiusz
Piątek Kamil
Piątek Maciej
Piątek Marcin
Piątek Marek
Piątek Paweł i Przemek
Piątkowski Jacek
Piątkowski Adam
Piątkowski Dominik
Piątkowski Karol
Piątkowski Konrad
Piątkowski Michał
Piłat Bartosz
Piłat Michał
Piłka Łukasz
Piłka Kamil
Pianowski Artur
Piasecki Hlousek Jan
Piasecki Krzysztof
Piasecki Marek
Piasecki Mikołaj
Piasecki Paweł
Piasecki Tomasz
Piasny Piotr
Piasta Tomasz i Szymon
Piech Jarosław
Piecha Damian
Piechociński Przemek
Piechocki Daniel
Piechocki Filip
Piechocki Tomek
Piechota Mieszko
Piechowski Patryk
Piechura Maciej
Piecko Jacek
Piecyk Michał
Pieczyk Jarosław
Pieczykolan Bartek
Pieczykolan Krzysztof
Pieczyński Szymon
Piegrzik Robert
Piekarski Łukasz
Piekarski Andrzej
Piekarski Konrad
Piekart Mariusz
Piekarz Marcin
Piękny Waldemar H.
Pielach Jarosław
Pielach Krzysztof
Pielaszkiewicz Maciej
Pielech Ireneusz
Pielecki Maciej
Pielot Grzegorz
Pieniążek Adrian
Pieniążek Andrzej
Pieniak Bartosz
Pieniak Tomasz
Pieńkosz Robert
Pieńkowski Maciej
Pierskalla Krzysztof
Pierzchała Jakub
Pierzchalski Jarek
Pierzchalski Wojciech
Piesiewicz Paweł
Piesio Michał
Pieszka Maciej
Pieszyński Michał
Pięta Robert
Piętka Bartosz
Pietnoczka Sebastian
Pietosa Daniel
Pietrasik Grzegorz
Pietraszek Aleksander
Pietrek Tomasz
Pietroń Jakub
Pietrowicz Maciej
Pietrowski Andrzej
Pietrusiński M.
Pietrusiński Michał
Pietryka Roman
Pietrykowski Krzysztof
Pietrzak Łukasz
Pietrzak Konrad
Pietrzak Marcin
Pietrzak Piotr
Pietrzak Roman
Pietrzyk Bartek
Pietrzyk Ewa
Pietrzyk Mariusz
Pietrzykowski Jakub
Pieza Piotr
Pijanowski Łukasz
Pijanowski Andrzej
Pikuła Maciej
Pikuła Paweł
Pilarczyk Tomasz
Pilarski Maciej
Pilarski Piotr
Piłujski Piotr
Pinczakowski Wojtek
Pindelski Michał
Pindych Marcin
Pintera Łukasz
Piórkowski Bartłomiej
Pioskowik Adam
Piotrkowicz Piotr
Piotrów Grzegorz
Piotrowski Łukasz
Piotrowski Adrian
Piotrowski Dominik
Piotrowski Jerzy
Piotrowski Rafał
Piotrowski Tomasz
Piotrowski Wojciech
Piróg Michał
Piros Michał
Pisarski Michał
Pisarz Piotr
Pisching Przemysław
Pisiak Bartosz
Piskurewicz Paweł
Piszczek Jarosław
Piwek Grzegorz
Piwowarczyk Darek
Piwowarczyk Jakub
Piwowarczyk Michał
Piwowarczyk Tomasz
Piwowarski Maciej
Piwowarski Marcin
Piwowarski Michał
Piwowarski Michał
Płaczyński Paweł
Platta Marek
Plewa Marcin
Pluciński Piotr
Pluta Mateusz
Pniewski Adam
Pożniak Karol
Połeć Marcin
Połedziewski Marek
Połowski Łukasz
Półtorak Paweł
Połuch Łukasz
Pobiega Szymon
Pochciał Maciej
Pochowski Adrian
Pocztowski Krzysztof
Podłowski Jakub
Podczaski Bartek
Podębski Maciej
Podgajny Piotr
Podgórczyk Karol
Podgórny Adrian
Podgórski Robert
Podgórski Tomasz
Podkowa Marcin
Podlasin Wojciech
Podlewski Łukasz
Podlewski Michał
Podsiadło Michał
Podsiadło Przemysław
Podsiadło Rafał
Podsiedlik Dawid
Podziomek Michał
Pogorzelska Agnieszka
Pogorzelski Marcin
Pohl Adam
Pojawa Kamil
Pojawa Waldemar
Pokorski Krzysztof
Pokropek Mariusz
Pokrzywa Łukasz
Połaczek Dariusz
Polak Leszek
Polak Michał
Polak Nikodem
Polakowski Bartek
Polański Piotr
Polasiewicz Roman
Polatyński Krzysztof
Polikowski Krzysztof
Poliszuk Tadeusz
Polkowski Kamil
Polniak Damian
Polok Damian
Polus Mariusz
Pomocki Marek
Pomorski Jan
Pomykaj Andrzej
Pomykalska Małgorzata
Poniedziałek Jakub
Ponikowski Paweł
Pośpiech Mariusz
Pośpiech Remigiusz
Popławski J.
Popławski Jakub
Popławski Maciej
Popek Zbigniew
Popel Andrzej
Popielski Michał
Popiołek Andrzej
Popiołek Radosław
Popis Artur
Popis Maciej
Popowski Andrzej
Porada Grzegorz
Porada Małgorzata
Porada Rafał
Porajski Jerzy
Porczyński Dominik
Porębny Tomek
Porębski Jakub
Porębski Mateusz
Poreda Bartosz
Porożyński Tomasz
Porucznik Jerzy
Porządnicki Przemek
Porzeziński Tomasz
Posłuszny Paweł
Postawa Robert
Postek Piotr
Potapczuk Daniel
Potocki Paweł
Potoczniak Andrzej
Potoczny Tomasz
Potomski Patryk
Powązka Bartek
Poważny Arkadiusz
Powroźnik Marcin
Powroźnik Darek
Powroźnik Jakub
Pożlewicz Adam
Poznański Jakub
Prądzyński Marcin
Prażmo Adam
Prażmo Joanna
Praczuch Piotr
Prajsner Grzegorz
Pranschke Piotr
Prawdzik Krzysztof
Preger Grzegorz
Preiss Łukasz
Proć Tomasz
Probierz Marcin
Prochalski Rafał
Próchnicki Grzegorz
Prochota Tomasz
Prokopowicz Tomek
Proń Dariusz
Proszek Łukasz
Pruciak Damian
Prus Cezary
Prusik Dariusz
Pruski Paweł
Pruszanow Marcin
Pryciak Maciej
Pryk Jarek
Pryliński Maciej
Prytel Jakub
Prządka Łukasz
Prządka Andrzej
Przęczka Paweł
Przekop Marcin
Przełaskowski Ireneusz
Przenny Jakub
Przepióra Michał
Przewłocki Mikołaj
Przewłocki Piotr
Przybył Leszek
Przybył Waldemar
Przybyła Tomasz
Przybyłek Angelika
Przybyłek Krzysztof
Przybyło Krzysztof
Przybyłowicz Michał
Przybylski Kamil
Przybylski Michał
Przybysz Cezary
Przybysz Filip
Przybysz Kamil
Przybysz Konrad
Przybysz Mariusz
Przybysz Rafał
Przybysz Wojciech
Przybyszewski Karol
Przybyszewski Zbigniew
Przychodzeń Paweł
Przygoda Łukasz
Przygoda Kasia
Przyjemski Marek
Przyjemski Przemysław
Przytuła Krzysztof
Przywała Andrzej
Przywarka Andrzej
Przywarty Adrian
Pstrągowski Tomasz
Psyk Jakub
Pszczółka Marcin
Ptak Dominik
Ptak Michał
Ptaszek Michał
Ptasznik Radek
Ptaszyński Łukasz
Ptaszyński Michał
Pużyński Grzegorz
Puchała Piotr
Puchalka Wojciech
Puchalski Dominik
Puchalski Michał
Puchalski Piotr
Puchowicz Marek
Pudło Paweł
Pudelski Piotr
Pudlik Szymon
Pudzianowski Tomasz
Pukocz Sebastian
Purat Grzegorz
Purwin Igor
Purzycki Łukasz
Pustelnik Krzysztof
Pusz Krystian
Puterman Piotr
Putra Paweł
Pydych Grzegorz
Pydzik Marcin
Pyjek Marcin
Pyka Piotr
Pypłacz Kamil
Pypeć Michał
Pyrczak Piotr
Pyrka Jarosław
Pyszniok Barbara
Pytalski Jan
Pytel Michał

Pytkowski Jędrzej
Pytlak Piotr
Pytlas Maciej
Pytlel Alek
Pyzio Radosław

=R=

Rączka Krystian
Rąpała Maciej
Rabska Agata
Racinowski Mikołaj
Raczek Marcin
Raczyński Leszek
Raczyński Piotr
Radłowski Grzegorz
Radom Marcin
Radomski Łukasz
Radomski Victor
Radoń Dorota
Radoń Marcin
Radwański Leszek
Radzikowski Michał
Radzki Szczepan
Rafałowicz Tomasz
Rajca Bogdan
Rajewicz Jerzy
Rajski Wojciech
Rajtar Piotr
Rak Michał
Rak Mikołaj
Rak Tomasz
Rakiewicz Piotr
Rakoczy Adam
Rakoczy Tomasz
Rakowicz Sławomir
Rakowiecki Piotr
Rakowski Jacek
Rakuś Marcin
Rakus Daniel
Ramatowski J. P
Rams Krzysztof
Ranocha Bartek
Raś Dariusz
Raszewski Jan
Raszewski Piotr
Ratajak Marcin
Ratajczak Bartek
Rauch Jakub
Rauchot Rafał
Rawiński Jakub
Rawski Łukasz
Rębisz Marcin i Kamil
Rębisz Michał
Reclik Jakub
Reczuch Leszek
Redczak Andrzej
Redliński Bartosz
Regulski Mariusz
Regulski Sebastian
Reich Marcin
Reikowski Arek
Rejek Łukasz
Rejman Michał
Rek Aleksander
Rek Łukasz
Rek Paweł
Rękawek Norbert
Rękosiewicz Rafał
Rembieliński Maciej
Reminger Michał
Remiszewski Jakub
Repucha Adam
Respondek Janusz
Reszczyńska Agnieszka
Reszel Roman
Reterski Michał
Reznar Piotr
Różańska Katarzyna
Różański Łukasz
Różański Piotr
Różański Rafał
Rożek Elżbieta
Różyc Norbert
Różycki Dariusz
Różycki Konrad
Różycki Michał
Rołowski Witold
Robaczyński Jakub
Robak Kamil
Rochala Adam
Rockstein Krzysztof
Rodak Jakub
Rodek Justyna
Roesler Bartosz
Rogala Rdek
Rogalewicz Marcin
Rogalski Dariusz
Rogalski Marek
Rogiński Sebastian
Rogowski Cezary
Rogowski Karol
Rogowski Michał
Rogowski Tomasz
Rogoziński Karol
Rogulski Maciej
Roguś Jakub
Rogusz Paweł
Roguszewski Michał
Roguszka Rafał
Rojek Aleksander
Rokita Marek
Rokitowski Łukasz
Rokosz Mieszko
Rola Marcin
Rolbiecki Paweł
Rolek Paweł
Rolle Michał
Romańczuk Michał
Romańczyk Rafał
Romaniuk Sebastian
Romanowski Łukasz
Romanowski Bartosz
Romanowski Dominik
Romanowski Gniewko
Romanowski Jacek
Romanowski Maciej
Rompa Tomasz
Rongers Radosław
Rorat Marcin
Rosa Michał
Rosa Przemysław
Rose Michał
Rosiak Artur
Rosik Kazimierz
Rosikoń Maciej
Rosiński Łukasz
Rosiński Jakub
Rosiński Wojtek
Rosocha Jarosław
Roszak Michał
Rószczka Patryk
Roszczyk Piotr
Roszka Wojciech
Rószkiewicz Michał
Rotarski Łukasz
Roth Dominik
Rottbard Tomasz
Rowiński Marcin
Rozala Grzegorz
Rozen Artur
Rozwadowski Dariusz
Rozwadowski Jakub
Rozwadowski Piotr
Ruciński Marcin
Ruczaj Jarosław
Rudka Krystyna
Rudnicka Agnieszka
Rudnicki Błażej
Rudnicki Daniel
Rudnicki Jarosław
Rudnicki Maciej
Rudnicki Olek
Rudnicki Wojtek
Rudnik Marcin
Rudolf Józef
Rudy Łukasz
Rupa'a Marcin
Rupniewski Paweł
Rurka Patryk
Rusanowski Przemysław
Rusek Dawid
Rusiłowicz Paweł
Rusin Andrzej
Rusin Jakub
Rusin Michał
Rusin Paweł
Rusin Wiktor
Rusiński Jakub
Ruszczyk Adam
Ruszczykowski Paweł
Ruszel Damian
Ruszkowski Krzysztof
Ruszkowski Wojciech
Rut Hubert
Ruta Sławomir
Rutkiewicz Stanisław
Rutkowski Artur
Rutkowski Filip
Rutkowski Grzegorz
Rutkowski Jacek
Rutkowski Jakub
Rutkowski Michał
Rutkowski Piotr
Ryżak Piotr
Rybak Łukasz
Rybak Daniel
Rybak Krzysztof
Rybak Michał
Rybak Wojciech
Rybaniec Michał
Rybczonek Mateusz
Rybczyński Michał
Rybicki Grzegorz
Rybicki Zbigniew
Rybiński Marcin
Rybiński Radosław
Rybka Patryk
Rychlik Emil
Rychlik Tomasz
Rychter Tomasz
Rychwalski Grzegorz
Ryciak Sebastian
Ryczek Tomasz
Ryczkowski Marcin
Rydel Grzegorz
Rydlewski Piotr
Rydlichowski Robert
Rydz Łukasz
Rydz Jakub
Rydzewski Grzegorz
Rygielski Paweł
Rykowski Sebastian
Ryll Jarosław
Rylski Andrzej
Rynkowski Tomasz
Ryński Robert
Ryśniak Michał
Ryszawa Bartek
Ryszka Piotr
Ryszkowski Wojciech
Rytelewski Krzysztof
Rządkowski Witold
Rzegocki Igor
Rzempołuch Zdzisław
Rzepecki Mateusz
Rzepecki Sławek
Rzepkowski Dominik
Rzeszewski Roman
Rzeszutko Krzysztof
Rzewuski Mateusz
Rzeźnicki Sławomir

=S=

Sączawa Konrad
Słabęcki Leszek
Słabikowski Artur
Słaby Bernard
Sławiński Kamil
Sławiński Paweł
Sławiński Wojtek
Słociński Mateusz
Słociński Zbigniew
Słodki Wojciech
Słomczyński Marcin
Słomian Arkadiusz
Słomka Krzysztof
Słomka Maciej
Słoniowski Jakub
Słowicki Jakub
Słowik Michał
Słowik Paweł
Słowik Piotr
Słowikowska Małgorzata
Słowikowski Marcin
Słowiński Marcin
Sługocki Bartosz
Słupek Krzysztof
Słupek Tomasz
Słupski Andrzej
Słychan Patryk
Sałach Robert
Sałek Maciek
Sabela Przemysław
Sachalski Marek
Sadach Sebastian
Sadecki Tomek
Sadeyko Grzegorz
Sadowski Maciej
Sadowski Marcin
Sadowski Radosław
Sagan Grzegorz
Saganowski Wojciech
Sajak Mariusz
Sajdak Mateusz
Sajewicz Bartosz
Sak Eryk
Sakowicz Włodziemierz
Salata Piotr
Salaterski Marcin
Saliński Michał
Salwa Antoni
Samek Jakub
Samociak Marcin
Samol Maciej
Samsel Wojciech
Samulski Konrad
Sanecki Tomasz
Sańpruch Bartosz
Sapek Grzegorz
Sapko Bartek
Sar Grzegorz
Saran Łukasz
Sarbak Damian
Sargalski Grzegorz
Sarzyński Igor
Sas Tomasz
Sas-Jaworski Jakub
Sas-Uhrynowski Michał
Sasak Paweł
Sasiak Jakub
Sasin Rafał
Sasinowski Adam
Satalecki Paweł
Sawczyn Łukasz
Sawicki Adam
Sawicki Bartosz
Sawicki Bernard
Sawicki Jakub
Sawicki Marek
Sawicki Michał
Sawicki Paweł
Sawicki Sebastian
Sawka Łukasz
Sawośko Błażej
Schmatera Bartosz
Schmidt Rafał
Schneider Krzysztof
Schneider Paweł
Schodowski Jakub Jarosław
Schraube Paweł
Sędzik Piotr
Sędzikowski Łukasz
Seelieb Krzysztof
Sękowski Maciej
Sękowski Marcin
Sekulski Bartosz
Selga Łukasz
Semeniuk Wiesław
Semiras Piotr
Sendecki Andrzej
Sendek Sebastian
Senger Michał
Senger Wojtek
Serafin Piotr
Sergiejew Mariusz
Serkowiak Robert
Seroczyński Kamil
Serwatka Łukasz
Seta Sławomir
Setnieski Krzysztof
Setnik Rafał
Seul Dominik
Seweryn Dominik
Shemon Haque
Siberski Jakub
Sibielak Dominik
Sibiński Robert
Sidawski Hubert
Sider Dariusz
Sidor Krzysztof
Sidoruk Łukasz
Sieciechowicz Paweł
Sieciński Łukasz
Sieczka Łukasz
Sieczkowski Jarosław
Sieczkowski Marcin
Siedziukiewicz Łukasz
Siejka Mariusz
Siek Przemysław
Sieklucki Piotr
Siełańczyk Zbigniew
Sieński Krzysztof
Sieński Krzysztof
Siemaszko Konrad
Siemaszko Michał
Siemiątkowski Paweł
Siemieniec Bartosz
Siemiński Michał
Sienicki Andrzej
Sieńko Mariusz
Siennica Piotr
Sierżant Paweł
Sierżęga Krzysztof
Sieracki Maciej
Sieradzki Konrad
Sieradzki Marcin
Sieradzki Zbigniew
Sieraj Atrur
Siergiej Paweł
Sierociński Michał
Sieroń Krzysztof
Sierpatowski Arkadiusz
Sierpiejko Andrzej
Sierpiński Michał
Sierpiński Paweł
Sierpniak Paweł
Sierszulski Krzysztof
Sikoń Łukasz
Sikora Łukasz
Sikora Grzegorz
Sikora Katarzyna
Sikora Marcin
Sikora Piotr
Sikora Przemysław
Sikorski Artur
Sikorski Jan
Sikorski Piotr
Sikorski Szymon
Sikorski Wojciech
Sikuciński Damian
Silewicz Andrzej
Simkiewicz Tomasz
Sińczuk Jarosław
Sitorek Romana
Sirek Adam
Sitarek Julian
Sitarek Piotr
Sitarz Michał
Sitek Szymon
Sitnik Paweł
Siuda Jacek
Siuda Marcin
Siudak Mariusz
Siwak Kamil
Siwczyński Maciej
Siwek Łukasz
Siwek Radosław
Siwek Rafał
Siwek-Pilch Jurand
Siwiak Łukasz
Siwiński Jaromir
Siwiński Marcin
Siwiński Tadeusz
Składanowski Maciej
Skłodowski Marek
Skała Tomasz
Skaba Michał
Skaczyło Adrian
Skalik Jakub
Skalski Dawid
Skassa Daniel
Skawiński Damian
Skiba Wojciech
Skibiński Jakub
Skibiński Krzysztof
Skibiński Rafał
Skibowski Grzegorz
Sknadaj Rafał
Skołysz Piotr
Skoczkowski Tomasz
Skolimowski Przemek
Skoniecki Franciszek
Skopiński Adam
Skóra Szymon
Skorecki Mirek
Skoroda Artur
Skórski Paweł
Skorupa Łukasz
Skorupa Mariusz
Skotarek Marcin
Skowron Artur
Skowron Michał
Skowron Rafał
Skowron Sławomir
Skowroński Łukasz
Skowroński Jarek
Skrobiś Ireneusz
Skrobotowicz Grzegorz
Skrzędziejewski Michał
Skrzekut Piotr
Skrzyczek Artur
Skrzynecki Damian
Skrzyniarz Maciej
Skrzyński Krzysztof
Skrzyp Jacek
Skrzypczak Dawid
Skrzypczak Piotr
Skrzypczak Rafał
Skrzypek Krzysztof
Skrzypek Maciej
Skrzypek Piotr
Skrzypiec Michał
Skubała Piotr
Skubiszewski Adam
Skulimowski Szymon
Skulski Grzegorz
Skup Andrzej
Skupczewski Piotr
Skwira Krzysztof
Slichta Marek
Smacha Łukasz
Smaga Sylweriusz
Smagacz Łukasz
Smagacz Przemysław
Smajdor Arkadiusz
Smajdor Michał
Smaruj Karolina
Smektała Tymon
Smogorzewski Emil
Smolak Bartosz
Smolarczyk Maciej
Smolarczyk Tomasz
Smoleń Bartłomiej
Smoleń Sebastian
Smolira Mieszko
Smolski Sebastian
Smorąg Bartek
Smorąg Radek
Smoter Bartosz
Smyk Sebastian
Śnieżek Dominik
Snoch Tomasz
Solśnia Kamil
Sołtowski Błażej
Sołtys Daniel
Sołtysiak Błażej
Sołtysik Michał
Sołtysik Sebastian
Sołtyski Michał
Soba Michał
Sobań Adrian
Sobański Marcin
Sobaszek Michał
Sobczak Piotr
Sobczak Rafał
Sobczak Tomasz
Sobczak Wojciech
Sobczuk Piotr
Sobczyk Andrzej
Sobczyk Maciej
Sobczyński Kamil
Sobczyński Marek

Sobejko Krzysztof
Sobel Andrzej
Sobieniowski Miłosz
Sobieraj Robert
Sobierajski Marek
Sobik Łukasz
Sobik Halina
Sobik Mariusz
Sobolewski Radek
Soboń Roman
Sobota Waldemar
Sobowiec Jan
Sobylak Łukasz
Socha Mateusz
Socha Tadeusz
Sochacka Joanna
Sochacki Mariusz
Sochaczewski Tomasz
Soczewka Paweł
Sojka Marcin
Sójka Marek
Sójka Mariusz
Sojka Piotr
Sojka Radek
Sokal Jakub
Sokalski Jan
Sokół Kamil
Sokół Paweł
Sokół Zbigniew
Sokołowska Dorota
Sokołowska Magda
Sokołowski Bartłomiej
Sokołowski Grzegorz
Sokołowski Kamil
Sokołowski Lech
Sokołowski Marcin
Sokołowski Piotr
Sokołowski Rafał
Sokołowski Stanisław
Sokolik Michał
Solarz Marcin
Solski Maciej
Somerlik Marcin
Somnicki Arek
Sonta Jacek
Sośnierz Sebastian
Sornat Piotr
Soroka Marcin
Soroka Tomasz
Sosiński Adam
Soska Maciej
Sosna Jarek
Sosna Mariusz
Sosna Tomasz
Sosnowski Dawid
Sosnowski Jan Krzysztof
Sosnowski Michał
Sowa Adam
Sowa Marek
Sowa Piotr
Sowiński Kamil
Sowiński Krzysztof
Sowiński Michał
Spacjer Rafał
Sperzyński Karol
Spierdałaj Waldek
Społ. Szkoła Podstawowa
Spodek Maciej
Spodymek Irena
Sporysz Bartek
Sputo Łukasz
Spytek Wojciech
Sroczyński Maciej
Sroczyński Marcin
Sroka Bartosz
Sroka Piotr
Stapel Dawid
Stachańczyk Michał
Stacherek Kamil
Stachowiak Karol
Stachowiak Krzysztof
Stachowiak Michał
Stachowiecka Agnieszka
Stachowski Adam
Stachurski Cyprian
Stachurski Grzegorz
Stachurski Piotr
Stachyra Patryk
Stadler Marek
Stadnik Bartosz
Stadnik Marcin
Stafiej Mateusz
Stalisz Łukasz
Stambrowski Roman
Stambułka Krzysztof
Stamow Maciej
Stanaszek Dariusz
Stanclik Anna
Stańczak Adam
Stańczak Jakub
Stańczak Tomasz
Stańczyk Michał
Stańczyk Sebastian
Staniaszek Tomek
Staniecko Bartek
Staniewski Tomasz
Staniewski Wiktor
Stanik Miłosz
Stanikowski Marcin
Stanios Marcin
Stanisław Witek
Stanisławski Bartosz
Stanisławski Marcin
Stankiewicz Dominik
Stankiewicz Janusz
Stankiewicz Mariusz
Stankiewicz Robert
Stankiewicz Tomasz
Stańkowski Paweł
Stankowski Sławek
Staś Tomasz
Staroń Anna
Starościak Krzysztof
Starosta Michał
Starostecki Tomasz
Stasiaczek Krzysztof
Stasiak Tomasz
Stasicki Arek
Stasieczek Tomasz
Stasierski Maciej
Stasiewicz Paweł
Stasiński Bartosz
Stasiowski Zbigniew i Marek
Staszak Marek
Staszek Tomek
Staszewski Artur
Stawiany Marcin
Stawiarski Marcin
Stawicki Tomasz
Stawiszyński Piotr
Stawski Marcin
Stec Dariusz
Steciuk Marcin
Steciuk Rafał
Stefanowska Iwona
Stefanowski Patryk
Stefanowski Piotr
Stefański Marcin
Stegent Sławomir
Stekla Błażej
Stelęgowski Rafał
Stelmach Przemysław
Stelmaszak Michał
Stelmaszyk Angelika
Stempin Stanisław
Stemplowski Michał
Stemoski Michał
Stencel Katarzyna
Stępień Łukasz
Stępień Łukasz
Stępień Gabriel
Stępień Jacek
Stępień Maja
Stępień Marek
Stępień Paweł
Stępkowski Michał
Stępniak Artur
Stępniak Michał
Stercuła Krzysztof
Stern Marcin
Stoces Marcin
Stocki Maciej
Stokłosa Łukasz
Stokłosa Bartłomiej
Stokłosa Elżbieta
Stokłosa Grzegorz
Stolarczyk Jacek
Stolarczyk Kamil
Stolarkiewicz Tomek
Stolarski Konrad
Stolarski Paweł
Stolc Marek
Stopa Jakub
Stopczyk Maciej
Strąbski Krzysztof
Strapoć Maciej
Stradowski Marcin
Strecker Adrian
Strema Emil
Stróżek Mirosław
Stroiwąs Radosław
Strojny Marcin
Stronkowska-Pietkiewicz Maria
Strużyński Grzegorz
Strugała Marcin
Struk Łukasz
Struzik Adam
Struzik Mateusz
Strzałkowski Mariusz
Strzelak Sebastian
Strzelecki Konrad
Strzelecki Krzysztof
Strzelecki Marcin
Strzelecki Piotr
Strzelecki Wiktor
Strzemiecki Mariusz
Studziński Bartosz
Stukan Tomek
Stupnicki Bogusz
Stus Radosław
Stwora Maciej
Styś Alek
Stypułkowski Łukasz
Stysiek Wojciech
Sulek Maciej
Sucharski Filip
Suchecki Jakub
Suchecki Janusz
Suchmiel Maciej
Suchodolski Tomasz
Suchy Przemek
Suder Jakub
Sudoł Halina
Sujeta Kamil
Sukiennicki Marek
Sukiennik Łukasz
Sulima Tomasz
Sulka Michał
Sułkowski Mariusz i Marcin
Sumisławski Marek
Suślik Adam
Suprowicz Rafał
Surała Kazimierz
Surgiewicz Aleksander
Surma Łukasz
Surmacz Piotr
Surmacz Przemek
Surówka Mateusz
Sus Krzysztof
Sus Tomasz
Susidko Arek
Suski Bartek
Suski Tomasz
Suszczyński Tomasz
Suszek Piotr
Suwała Artur
Suwała Radek
Suwała Waldemar
Swoboda Paweł
Swoszowski Roman
Sykucki Piotr
Syperek Łukasz
Sypniowski Szymon
Syroka Leszek
Sysło Jarosław
Szlapka Zbigniew
Szaładki Tomasz
Szaładkiewicz Jakub
Szałek Marcin
Szałkowski Maciej
Szaliński Konrad
Szabelski Krzysztof
Szablicki Sławomir
Szachnowski Sebastian
Szafara Adam
Szafarczyk Piotr
Szafarczyk Tomasz
Szafiński Paweł
Szafran Bartłomiej
Szafranek Radek
Szafrański Karol
Szafrański Marek
Szagun Tomasz
Szaj Michał
Szala Jacek
Szalbierz Wojciech
Szalewicz Damian
Szamot Adam
Szaniawski Dominik
Szaniawski Kuba
Szańkowski Piotr
Szarek Michał
Szarpak Maciej
Szastok Michał
Szczeć Krzysztof
Szczech Dawid
Szczecina Tomasz
Szczeciński Michał
Szcześniak Paweł
Szcześniak Wojtek
Szczepanek Piotr
Szczepaniak Łukasz
Szczepaniak Anna
Szczepaniak Marcin
Szczepaniak Przemysław
Szczepanik Rafał
Szczepański Igor
Szczepański Marcin
Szczepański Marek
Szczepański Michał
Szczepański Tomasz
Szczepiński Bartek
Szczepka Piotr
Szczepkowski Michał
Szczeponik Piotr
Szczerba Adrian
Szczerba Michał
Szczerek Maciek
Szczęsny Krystian
Szczęsny Krzysztof
Szczęsny Marcin
Szczęsny Witold
Szczygielski Paweł
Szczygielski Wojciech
Szczypawka Marek
Szczypiorek Michał
Szczytko Konrad
Szejner Adam
Szeklicki Tomasz
Szeląg Tomasz
Szelemetko Andrzej
Szeliga Damian
Szeloch Andrzej
Szeloch Piotr
Szendzielorz Marek
Szeniawski Paweł
Szermanowicz Rafał
Szewczuk Zbigniew
Szewczyk Bartosz
Szewczyk Grzegorz
Szewczyk Ilona
Szewczyk Jan
Szewczyk Piotr
Szewczyk Wojciech
Szewczykowski Adam
Szklarski Aleksander
Szkobel Bartek
Szkup Krzysztof
Szlachetka Bernard
Szlachta Marek
Szlagor Michał
Szlecht Michał
Szloser Adam
Szmagara Karol
Szmajke Aleksander
Szmityk Krzysztof
Szmidt Grzegorz
Szmigiel Adam
Szmigielski Paweł
Szmigielski Sebastian
Szmit Przemysław
Szmuc Wojciech
Szmukier Damian
Sznajder Adrian
Sznajder Bartosz
Sznajder Konrad
Sznuc Filip
Szołtysik Piotr
Szomborg Miłosz
Szopiński Maciej
Szoska Jakub
Szostak Hubert
Szostak Michał
Szostak Sebastian
Szostak Tomasz
Szot Radek
Szota Łukasz
Szotek Jacek
Szozda Maciej
Szpak Aleksander
Szpak Marcin
Szpakowski Dariusz
Szpakowski Grzegorz
Szpakowski Karol
Szprengel Krzysztof
Szprync Kamil
Szrejer Oskar
Szramka Maciej
Szreniawski Tomek
Sztaba Miłosz
Sztajerwald Hubert
Sztechmiler Krzysztof
Sztejnert Robert
Sztekmiler Tomasz
Sztendel Wojciech
Sztetner Grzegorz
Sztur Krzysztof
Sztyber Przemysław
Sztyler Jacek
Szuba Bartłomiej
Szubert Marek
Szubert Rafał
Szubert Sebastian
Szuchnik Piotr
Szukalski Kamil
Szulborski Janusz
Szulc Bartłomiej
Szulc Waldemar i Michał
Szulc Wojciech
Szulczyk Aleksander
Szulczyński Jakub
Szulczyński Michał
Szulerecki Paweł
Szumilas Maciej
Szumny Krzysztof
Szumski Karol
Szuniewicz Tomasz
Szuścik Patryk
Szupryczyński Paweł
Szura Paweł
Szurgot Arkadiusz
Szurgot Jarosław
Szurlej Dawid
Szuter Apolinary
Szuterkiewicz Dawid
Szutkiewicz Łukasz
Szutko Daniel
Szwagrzyk Dawid
Szwajewski Michał
Szwajorek Arkadiusz
Szwarc Grzegorz
Szwarc Sebastian
Szwarczyński Michał
Szweda Krzysztof
Szwerc Michał
Szweryn Kuba
Szwoch Kuba
Szybowski Przemysław
Szychowski Michał
Szycht Jacek
Szydło Paweł
Szydłowski Gerard
Szydłowski Marek
Szydłowski Szymon
Szydzik Tomasz
Szyguła Klaudiusz
Szyler Marcin
Szymaniak Agnieszka
Szymaniuk Rafał
Szymanowski Maciej
Szymanowski Michał
Szymańska Magdalena
Szymański Łukasz
Szymański Żilbert
Szymański Adam
Szymański Daniel
Szymański Jakub
Szymański Karol
Szymański Maciej
Szymański Marcin
Szymański Mariusz
Szymański Mateusz
Szymański Michał
Szymański Piotr
Szymański Rafał
Szymbara Arkadiusz
Szymczak Michał
Szymczyk Rafał
Szymecki Eugeniusz
Szymeczek Mateusz
Szymik Jacek
Szymkowiak Artur
Szymkowiak Ela
Szymkowiak Marcin
Szymkowiak Paweł
Szymlak Mateusz
Szymor Piotr
Szymura Arkadiusz
Szymura Remigiusz
Szymusik Przemysław
Szyndler Zygmunt
Szypowski Przemek
Szypuła Wojciech
Szyroki Radek
Szyrwiński Bartosz
Szyszka Grzegorz
Szyszko Marcin
Szyszko Rafał
Szywiński Paweł

=Ś=

Ścieborowski Marcin
Śledź Agnieszka
Śledzikowski Paweł
Ślepecki Przemysław
Śleziak Tomasz
Śleziona Darek
Ślimak Jan
Ślimak Józef
Śliwa Dariusz
Śliwa Krzysztof
Śliwa Piotr
Śliwa Tobiasz
Śliwak Łukasz
Śliwiński Łukasz
Śliwiński Paweł
Śliwiński Remigiusz
Śliwiński Tomasz
Śliwka Leszek
Śliwowski Maciej
Ślusarczyk Jakub
Śmiałek Damian
Śmiałek Jerzy
Śmiałkowski Marcin
Śmiałkowski Tomasz
Śmierzyński Wojtek& Janek
Śmietana Hubert
Śpiewak Piotr
Środa Krzysztof
Śródka Piotr
Świąder Adrian
Świąder Anna
Świątkowski Mirosław
Świć Konrad
Świder Kamil
Świderski Andrzej
Świderski Tomasz
Świeciński Mariusz
Świeczyński Wojciech
Świercz Ireneusz
Świerczkowski Maciej
Świerczyński Łukasz
Świerczyński Kamil
Świerzewicz Jan
Świętoniewski Marcin
Świętoniowski Łukasz
Świgoń Marcin
Świkszcz Krzysztof
Świnerski Maciej
Śwircz Jakub
Świrski Jerzy
Świrydowicz Marcin

Świdalski Marek
Świtek Hubert
Świtlaga Wiesława
Świtlicki Kryspin
Świtoń Sebastian

=T=

Tłuczek Grzegorz
Tabara Andrzej
Tabinowski Marcin
Tabis Kamil
Tabor Jarosław
Tabor Tomasz
Tadro Mariusz
Tajsmer Filip
Talaga Łukasz
Talarko Arek
Talecki Krzysztof
Tamborski Tomek
Tamkiewicz Marcin
Tarabuła Michał
Taracha Roman
Taras Michał
Tarasiuk Andrzej
Tarczyński Waldemar
Targański Maciek
Targowski Kazimierz
Tarkowski Łukasz
Tarkowski Adam
Tarnawski Maciej
Tarnowski Krzysztof
Tarnowski Maciej
Tarnowski Michał
Taszycki Michał
Tatarczuch Tomasz
Tatarkiewicz Maciej
Tatarzyński Marcin
Tatol Maciek
Tatomir Szymon
Tatys Tomasz
Tchórzewski Jacek
Telecka Małgorzata
Tereszkiewicz Maciej
Terlecki Marcin
Terlecki Paweł
Teryks Tomasz
Teszner Henryk
Timoszuk Kamil
Tkacz Piotr
Tołoczko Jakub
Tolwiński Artur
Tobera Mariusz
Tobias Leszek
Tobiasz Jarosław
Tobiasz Mateusz
Toborowicz Marek
Tofil Andrzej
Tofiluk Jacek
Tokarczyk Paweł
Tokarski Tomasz
Tomanek Paweł
Tomanek Piotr
Tomasik Adam
Tomaszczyk Arkadiusz
Tomaszek Marcin
Tomaszek Michał
Tomaszewski Andrzej
Tomaszewski Kacper
Tomaszewski Marcin
Tomaszewski Marek
Tomczak Łukasz
Tomczak Edward
Tomczak Przemysław
Tomczak Sławek
Tomczak Stefan
Tomczuk Maciej
Tomczyk Krzysztof
Tomczyk Piotr
Tomczyk Rafał
Tomczyński Rafał
Tomkiewicz Karol
Topiński Jakub
Topolski Tomasz
Toporowski Miłosz
Torka Jerzy
Toruń Marcin
Torzewska Michał
Tosza Maciej
Towarek Dominik
Trąbiński Krzysztof
Tracz Jakub
Traczyk Piotr
Tragarz Leszek
Trancygier Michał
Trębacz Maciej
Trębas Maciej
Trejgis Łukasz
Trela Darek
Trela Paweł
Trembacz Michał
Trętowski Bartek
Trochimczyk Michał
Trochimowicz Marcin
Troczewski Bogusław
Trojanowicz Piotr
Trojanowski Marcin
Trojański Tomasz
Trojnar Dawid
Truściński Krzysztof
Trybek Daniel
Trybulewicz Krzysztof
Trystuła Tomasz
Trząski Jarek
Trzciński Adam
Trzciński Marcin
Trzciński Piotr
Trzebiński Jakub
Trzeciak Daniel
Trzemszyn Sławomir
Trzepacz Robert
Trzeszczak Łukasz
Trzópek Krystian
Tułodziecki Bartosz
Tucki Szymon
Tuczapski Patryk
Tuczapski Tomek
Tul Jarosław
Tuliński Tomasz
Tumalewicz Witold
Tumidajewicz Radek
Tur Paweł
Turba Tomasz
Turbiasz Mateusz
Turczyn Adam
Turczyniak Mariusz
Turczyński Maciej
Turkowski Tomasz
Turlej Bartek
Turoń Sławek
Turowska Anna
Tustanowski Kamil
Tuszyński Krzysztof
Twardowski Rafał
Twaróg Tomasz
Twirbut Piotr
Tyłtak Tomasz
Tyberek Piotr
Tybuś Michał
Tyburczy Tadeusz
Tyburski Piotr
Tyczyński Konrad
Tyda Arkadiusz
Tylewicz Magda
Tylman Justyna
Tylutki Radosław
Tymanowski Piotr
Tymcio Maksymilian
Tymofiejew Marcin
Tymosiak Maciej
Tynior Sebastian
Tyszkiewicz Bartosz
Tyszkiewicz Kamil

=U=

Ubda Piotr
Ubysz Tomek
Uchman Tomasz
Uchto Jarosław
Uchto Zenon
Uciński Grzegorz
Ugorski Maciej
Ulman Krzysztof
Umiastowski Filip
Umiński Dawid
Unger Krzysztof
Unuczek Tomasz
Urban Marcin
Urban Piotr
Urban Radosław
Urbańczyk Krzysztof
Urbańczyk Piotr
Urbanek Adam
Urbanek Marcin
Urbanek Michał
Urbaniec Krzysztof
Urbanik Magda
Urbanowicz Adam
Urbańska Karolina i Kasia
Urbański Łukasz
Urbański Marcin
Urbański Piotr
Uroda Wojciech
Uryniak Adam
Usik Artur
Usnarski Tomasz
Ostapiuk Artur
Uzar Piotr
Uzarowicz F

=W=

Wąder Michał
Wąs Krzysztof
Wąsak Hubert
Wąsiewski Krzysztof
Wąsikowski Michał
Wąsowicz Maciek
Wąsowska Ewa
Włodarczak Mikołaj
Włodarczyk Grzegorz
Włodarczyk Mariusz
Włodarczyk Michał
Włodarczyk Tomasz
Włodarczyk Wojciech
Włodarek Piotr
Włodarski Kuba
Włodyka Tomasz
Włosek Jolanta
Włoszek Paweł
Wałek Marcin
Wałek Wojtek
Wałęka Grzegorz
Wańkiewicz Marek
Wacławek Szymon
Wacławski Michał
Wachnio Adam
Wachulec Tomasz
Wagner Paweł
Wagner Tomasz
Wajdzik Tomasz
Wajer Adrian
Wakulski Krzysztof
Walas Sławek
Walaszczak Piotr
Walczak Adam
Walczak Bartosz
Walczak Jakub
Walczak Kacper
Walczak Mirosław
Walczak Norbert
Walczak Paweł
Walczak Piotr
Walczak Wojciech
Waleń Grzegorz
Waleń Grzegorz
Walenko Piotr
Walerczyk Jacek
Walerowicz Karol
Walerowski Mariusz
Walisiewicz Anna
Waliszewski Piotr
Walkiewicz Bartek
Walkowiak Dominik
Walkowiak Jakub
Walkowiak Kacper
Walkowiak Maciej
Walkowicz Adam
Walska Helena
Walter Łukasz
Waługa Krzysztof
Walukiewicz Piotr
Waluś Paweł
Wanat Mateusz
Wandzel Marcin
Wandzel Wojciech
Wanecki Łukasz
Waniowski Marcin
Wantoła Arkadiusz
Wańtowski Paweł
Wantuła Michał
Wantuch Szymon
Wantułok Krzysztof
Waśko Wojciech
Waśniewski Piotr
Waranecki Grzegorz
Warchoł Dawid
Warchoł Marcin
Wardaszka Michał
Wardeński Michał
Warksmański Maciej i Marcin
Warkusz Mateusz
Warlikowski Łukasz
Warszawski Sebastian
Warłacz Dariusz
Warzecha Arkadiusz
Warzocha Bartosz
Waseńczuk Tomasz
Wasiak Paweł
Wasiak Tomasz
Wasilewska Irena
Wasilewski Jakub
Wasilewski Maciej
Wasilewski Paweł
Wasilewski Tomasz
Wasilonek Bogdan
Wasiluk Marek
Wasiluk Michał
Wasiukiewicz Zbigniew
Waskiałło Maciej
Waszczuk Maciej
Waszczuk Mariusz
Waszczyk Marcin
Waszkiewicz Łukasz
Wata Mateusz
Wawro Andrzej
Wawro Robert
Wawryluk Daniel
Wawrzeńczyk Łukasz
Wawrzyńczak Maciej
Wawrzyniak Jakub
Wawrzyniak Jan
Wawrzyniak Krzysztof
Wcisło Emil
Wcisło Krzysztof
Wcześniak Grzegorz
Wełpa Tomasz
Węcławski Piotr
Węclewski Andrzej
Węgiel Tomasz
Węgier Krzysztof
Węglarczyk Piotr
Węgrzyn Bartosz
Węgrzyn Grzegorz
Węgrzyn Ryszard
Węgrzynowski Damian
Węgrzynowski Maciej
Węgrzyński Tobiasz
Weideman Radosław
Weidemann Dawid
Weidner Jarosław
Weiss Marek
Wenk Aleksander
Wernerowski Robert
Wertz Krzysztof
Węsierski Piotr
Wesołowski Łukasz
Wesołowski Bartosz
Wesołowski Radosław
Westfal Andrzej
Westphal Dariusz
Wiącek Maciej
Wiącek Sebastian
Wihnicki Robert
Wiaderek Kamil
Wiankowski Piotr
Wiater Janusz
Wichliński Michał
Wichrowski Maciej
Wicki Jakub
Widła Bogdan
Widomski Bartek
Widota Adam i Jacek
Widuliński Maciej
Widzyk Paweł
Więcław Artur
Więcław Bartek
Więcek Łukasz
Wiechnik Grzegorz
Więckowski Jakub
Wieczerzak Marzanna
Wieczorek Dominik
Wieczorek Henryk
Wieczorek Maciej
Wieczorek Marcin
Wieczorek Piotr
Wieczorek Sebastian
Wiedrowicz Piotr
Wiejak Mateusz
Wiek Paweł
Wielądek Karol
Wielgórski Robert
Wielgosz Maciej
Wielgus Łukasz
Wieliński Wojtek
Wierciński Maciej
Wiercioch Piotr
Wierciochowski Filip
Wiernicki Jerzy
Wiernik Paweł
Wierszann Michał
Wieruszewski Wojciech
Wierzbicki Grzegorz
Wierzbicki Karol
Wierzbinka Marek
Wierzchoń Małgorzata
Wierzchowski Wojciech
Wierzewski Bartosz
Wiesner Bartłomiej
Wiesner Michał
Wieszołek Norbert
Wieteska Paweł
Wietrzykowski Paweł
Wiklak Radosław
Wiktorowicz Marcin
Wiktorowski Piotr
Wilczak Łukasz
Wilczok Jakub
Wilczyńska Magda
Wilczyński Andrzej
Wilczyński Grzegorz
Wilczyński Konrad
Wilczyński Marcin
Wilk Łukasz
Wilk Grzegorz
Wilk Michał
Willich Ludwik
Wincenciak Bartłomiej
Winciorek Michał
Wincza Cezary
Windak Arek
Winiarczyk Marcin
Winiarski Tomasz
Winiarz Artur
Winiecki Marcin
Winiecki Piotr
Winkiel Krzysztof
Winnicka Anna
Winnik Rafał
Wiśniewska Barbara
Wiśniewski Andrzej
Wiśniewski Artur
Wiśniewski Bartosz
Wiśniewski Dymitr
Wiśniewski Grzegorz
Wiśniewski Jacek
Wiśniewski Kamil
Wiśniewski Maciej
Wiśniewski Paweł
Wiśniewski Piotr
Wiśniewski Radosław
Wiśniewski Sylwester
Wiśniewski Tomasz
Wiśniowski Marek
Wiśniowski Tomek
Wisłowski Robert
Wisiński Jarosław
Witczak Adam
Witczak Daniel
Witczak Michał
Witczak Paweł
Witczak Tomasz
Witecki Michał
Witek Dariusz
Witkowski Bartosz
Witkowski Kamil
Witkowski Paweł
Witkowski Piotr
Witkowski Wojciech
Witlib Adrian
Witschenbach Michał
Witwicki Maciej
Witwicki Robert
Wiązły Marcin
Wlekik Maciej
Wnuk Agata
Wnuk Leszek
Wnukowski Łukasz
Woźniak Karol
Woźniak Mateusz
Wolczek Dominik
Wołozyk Bartosz
Wolejko Grzegorz
Wołoszyński Maciej
Wolszczuk Tomasz
Wodecki Michał
Wodziński Patryk
Wodzyńska Beata
Wodzyński Łukasz
Wojajczyk Jakub
Wojciechowska Barbara
Wojciechowski Łukasz
Wojciechowski Artur
Wojciechowski Grzegorz
Wojciechowski Jacek
Wojciechowski Jakub
Wojciechowski Jerzy
Wojciechowski Maciej
Wojciechowski Marcin
Wojciechowski Paweł
Wojcieszyński Jarek
Wojczek Michał
Wojdak Grzegorz
Wojdas Łukasz
Wojdas Jan
Wójewski Karol
Wojnarowicz Grzegorz
Wojnarowski Mirosław
Wojsztyn Radek
Wojtaczka Daniel
Wojtaczka Mariusz
Wojtała Grzegorz
Wojtan Michał
Wojtania Piotr
Wojtarowicz Michał
Wojtasiak Piotr
Wojtasik Łukasz
Wojtasik Hubert
Wojtecki Bartosz
Wojtecki Maciek
Wojtkiewicz Tomasz
Wojtkowiak Łukasz
Wojtkowiak Krzysztof
Wojtkowiak Tomasz
Wojtynek Adam
Wojtyra Maciej
Wojtyra Michał
Wojtysiak Grzegorz
Wolanin Piotr
Wolański Michał
Wolff Mateusz
Wolff Michał
Woliński Andrzej
Woliński Marcin
Woliński Michał
Wolnicki Jacek
Wolnicki Patryk
Wolny Łukasz
Wolny Arkadiusz
Wolny Krzysztof
Wolny Michał
Wolski Mariusz
Wolski Michał
Wolski Paweł
Wolski Piotr
Wolski Rafał
Wolwowicz Michał
Wondek Kamil
Worda Jolanta
Worek Marcin
Worek Radosław
Woroniak Arek
Woronicz Wiesław

Woszczyk Cezary
Woszek Dominik
Wotliński Tomasz
Woźniacki Jarosław
Woźniacki Marcin
Woźniak Adam
Woźniak Grzegorz
Woźniak Marcin
Woźniak Marta
Woźniak Mateusz
Woźniakowski Adam
Woźnica Olek
Woźnicki Maciej
Woźniczak Michał
Woźniewicz Paweł
Wozny Marcin
Wozipiwo Dawid
Wójciak Tomasz
Wójcicki Krzysztof
Wójcicki Paweł
Wójcicki Roman
Wójcik Bartek
Wójcik Darek
Wójcik Jacek
Wójcik Jakub
Wójcik Kamil
Wójcik Krzysztof
Wójcik Maciej
Wójcik Michał
Wójcik Piotr
Wójcik Tomasz
Wójcik Włodzimierz
Wójtowicz Grzegorz
Wójtowicz Maciej
Wójtowicz Michał
Wójtowicz Patryk
Wróbel Filip
Wróbel Grzegorz
Wróbel Jacek
Wróbel Krzysztof
Wróbel Krzysztof
Wróbel Krzysztof
Wróbel Marcin
Wróblewski Aureliusz
Wróblewski Jakub
Wróblewski Paweł
Wrochna Marcin
Wrona Łukasz
Wrona Marcin
Wrona Marek
Wronko Michał
Wronowski Daniel
Wroński Łukasz
Wroński Marcin
Wroński Piotr
Wrutniak Kuba
Wrześniewski Dawid
Wrześniewski Tomasz
Wrzesień Kamil
Wrzesiński Krzysztof
Wrzesiński Sławomir
Wujec Jarek
Wunsch Maciej
Wus Mariusz
Wybawiński Michał
Wybrański Jarosław
Wybrański Witold
Wycech Bartłomiej
Wychota Marcin
Wycisk Łukasz
Wyczesany Kacper
Wyczółkowski Piotr
Wydra Bogdan
Wydra Zbigniew
Wyglądała Marcin
Wyka Marek i Jacek
Wyka Wojciech
Wymiatał Piotr
Wypiór Wiktor
Wypych Tomasz
Wypyski Paweł
Wyrzykiewicz Krzysztof
Wyrzykowski Michał
Wyrzykowski Radosław
Wysocki Łukasz
Wysocki Juliusz
Wysocki Marcin
Wysocki Marek
Wysocki Piotr
Wysokiński Krzysztof
Wyszkowski Bartek
Wyszomierski Michał
Wyszomierski Tadeusz
Wytrwał Adam
Wywiał Michał
Wywiórka Grzegorz

=Z=

Ząbczyński Paweł
Ząbkowski Krzysztof
Źlamel Tadeusz
Złotkowski Łukasz
Złoty Ryszard
Załęski Marek
Załuski Aleksander
Zabłocki Krzysztof
Zabiegły Michał
Zaborowska Zofia
Zaborowski Rafał
Zachar Bartłomiej
Zachara Łukasz
Zacharzewski Paweł
Zachwieja Jarosław
Zadroga Robert
Zadykowicz Henryka
Zagajewski Jacek
Zagajewski Tomasz
Zagańczyk B
Zagańczyk Paweł
Zagórski Kamil
Zagrodzki Michał
Zając Łukasz
Zając Dariusz
Zając Grzegorz
Zając Marek
Zając Paweł
Zając Tomasz
Zając Wojciech
Zajączkowski Dariusz
Zajączkowski Krzysztof
Zajas Aleksander
Zajas Witek
Zajda Maciej
Zajdel Jakub
Zajkiewicz Jakub
Zajkowski Łukasz
Zajkowski Dominik
Zakowicz Dawid
Zakowicz Przemek
Zakrzewska Katarzyna
Zakrzewski Dominik
Zakrzewski Marcin
Zakrzewski Sebastian
Zalecki Wojciech
Zaleński Bogumił
Zaleska Joanna
Zaleski Włodzimierz
Zalewski Łukasz
Zalewski Damian
Zalewski Michał
Zalewski Tomasz
Zamaria Piotr
Zamirowski Przemek
Zamojski Krzysztof
Zamorski Krzysztof
Zamorski Marek
Zamorski Paweł
Zamoyski Paweł
Zaniewski Grzegorz
Zapała Jarosław
Zapisek Jarosław
Zapolski Marcin
Zaranek Łukasz
Zaraś Sławek
Zaręba Marcin
Zarębiński Dominik
Zarembski Marcin
Zaroń Daniel
Zarudzki Tomasz
Zarychta Barbara
Zarzeka Łukasz
Zarzycki Artur
Zarzycki Michał
Zarzycki Sebastian
Zarzycki Tomasz
Zasłona Karol
Zasada Daniel
Zasiadczuk Michał
Zaskórski Paweł
Zasuń Krzysztof
Zatoń Michał
Zatorski Dominik
Zawadka Paweł
Zawadzki Grzegorz
Zawadzki Mariusz
Zawadzki Paweł
Zawadzki Piotr
Zawieja Bartosz
Zawiślak Piotr
Zawistowski Stanisław
Zawisza Piotr
Zawodny Łukasz
Zaworski Adam
Zbierski Piotr
Zbińkowski Łukasz
Zbońkowski Michał
Zborowski Sławomir
Zbróg Michał
Zbrzeźniak Oktawian
Zbytniewski Tomasz
Zdaniak Tomasz
Zdanowicz Szymon
Zdanowicz Wojciech
Zdanowski Łukasz
Zdebik Wojciech
Zdoliński Grzegorz
Zdrojewski Krzysztof
Zduńczyk Piotr
Zduniak Grzegorz
Zdziech Łukasz
Zegar Marcin
Zegar Piotr
Zegarliński Paweł
Zegier Kamil
Zelek Tomasz
Zelmański Adam
Zemanek Janusz
Zembrowski Piotr
Zembrzuska Agnieszka
Zemka Leszek
Zeweld Grzegorz
Zgliczyńska Krystyna
Ziarnik Patryk
Zięba Jakub
Zięba Kazimierz
Zięba Paweł
Zięba Paweł
Ziębicki Maciej
Ziegler Tomasz
Zieleziński Piotr
Zielik Maciej
Zieliński Łukasz
Zieliński Artur i Michał
Zieliński Krzysztof
Zieliński Marcin
Zieliński Mariusz
Zieliński Rafał
Zieliński Remigiusz
Zieliński Sebastian
Zieliński Szymon
Zieliński Tomasz
Zielonka Robert
Zielski Grzegorz
Ziemba Marek
Ziemkowski Michał
Ziemnicka Danuta
Ziemniewicz Miłosz
Zientek Grzegorz
Zientek Michał
Ziętek Maciej
Zima Mateusz
Zimecki Marcin
Zimny Tomasz
Ziółkowski Bartek
Ziółkowski Mateusz
Ziółkowski Michał
Ziółkowski Paweł
Ziółkowski Przemysław
Ziobrowski Łukasz
Ziomek Wojciech
Ziora Leszek
Zmarzlik Łukasz
Zmyślony Krzysztof
Zmysłowski Rafał
Znorowski Hubert
Zowade Michał
Zrzycki Michał
Zuber Arkadiusz
Zuber Grzegorz
Zubka Adam
Zubkowicz Michał
Zurczak Wojciech
Zuzański Janusz
Zwiech Krystian
Zwierzyński Jakub
Zwoleń Paweł
Zwoliński Krzysztof
Zwolski Tomasz
Zyber Adam
Zych Paweł
Zych Przemysław
Zych Tomasz
Zygadło Radek
Zygierewicz Tomasz
Zymróz Dariusz
Zysk Krzysztof
Zyskowski Dariusz
Zysnarski Przemysław
Zysser Tomasz
Zyzański Tomasz

=Ż=

Żądło Marek
Żaczek Dawid
Żak Robert
Żak Stanisław
Żak Tomasz
Żakowski Karol
Żarczyński Szymon
Żarko Michał
Żelabowski Marcin
Żelobowski Przemysław
Żelubowski Marcin
Żebrowski Konrad
Żegicki Krzysztof
Żelazny Dominik
Żelazow Marta
Żelazowski Bartosz
Żelewski Andrzej
Żelich Piotr
Żelichowski Piotr
Żerek Grzegorz
Żernicki Paweł
Żmiejko Jakub
Żmijowski Dawid
Żmuda Andrzej
Żmuda Wojciech
Żmuda-Adamski Maciej
Żmudzińska Bogumiła
Żołnierczyk Karol
Żołek Mariusz
Żórawski Mariusz
Żuber Dawid
Żubrowski Piotr
Żuchliński Piotr
Żuk Emil
Żukowski Bartek
Żukowski Piotr
Żukowski Wojciech
Żukrowski Donald
Żupiński Mateusz
Żur Artur
Żurawik Andrzej
Żurawik Paweł
Żurek Jakub
Żurek Paweł
Żurowski Paweł
Żyłka Bartosz
Żydek Jerzy
Żygadło Jarosław
Żylski Piotr
Żyluk Bartosz
Żyluk Marcin
Żynis Witold
Żrałek Piotr



SPOCK CZĘSTO POMAGA
SKRZATOM SUSZYĆ PRANIE

OFERTA firmy wysyłkowej DSW SAGITA

DSW SAGITA 02-903 Warszawa, ul. Powsińska 40/24 lub /17

tel/fax (22) 42-93-68, tel (22) 42-92-79

Aby dokonać zakupu zatelefonuj do nas. Jeśli zgłosi się automat – mów wyraźnie – podaj nazwisko, miejscowość, numer telefonu wraz z kierunkowym – oddzwonimy niezwłocznie. Albo wypełnij zamówienie umieszczone na końcu naszej oferty, wytnij je i wyślij pod adresem DSW SAGITA.

Przesyłka płatna przy odbiorze (plus koszty wysyłki). Ceny w złotych, zawierają podatek VAT.

PC CD-ROM

Gry

3 w 1 Avalon	30	486/8MB
3 w jednym MS	79	
3DO Decathlon	35	486/8MB
Abe's Exodus	tel	
Abe's Oddysee	49	P120/16MB
Absolute Zero	39	486/8MB
Ace Ventura PL	69	486/8MB
Action Hall of Fame Pack	165	
Actua Ice Hockey 2	129	
Actua Soccer 2	149	
AD 2044 PL	39	WIN'95
AD COP PL	35	486/8MB
Afterlife	69	486/8MB
Age of Sail	49	486/8MB/WIN
Air Warrior III	89	P133/24MB/W'95
Alone in the Dark Special	29	
Animal	39	486/8MB
Anno 1602	149	
Arcade Greatest Hits 2	49	P90/12MB/W'95
Armored Fist	49	386/4MB/DOS
Armored Fist 2	145	P120/16MB/W'95
Asteroids	129	P90/16MB/WIN
Avalon Classic 1	30	386
Avalon Classic 2	30	386
Baldur's Gate	tel	
Banzai Bug!	39	486/8MB.
Barrage	115	P133/32MB
Battle Group	tel	
Battlegr.-Antietam	49	386/4MB
Battlegr.-Gettysburg	49	486/8MB
Battlegr.-Napoleon in Russia	89	486/8MB
Battlegr.-Prelude to Waterloo	89	486/8MB
Battlegr.-Shiloh 1862	49	486/8MB
Battlezone	154	P120/16MB/W'95
Big Red Racing	49	486/8MB
Biofreaks	tel	
Black Dahlia	169	P90/16MB/W'95
Blam! Machinehead	49	486/8MB
Blood	59	P75/16MB
Blood 2	155	P166/32MB/WIN
Bloodwings	40	486/4MB
Broken Sword 2 PL	49	P90/16MB/W 95
Bucaneer	99	P120/16MB/W'95
Bugriders	59	P133/16MB/W 95
Bullidor	49	
Burnout	99	P75/16MB/DOS
C&C Tiberian Sun	tel	
Capitalism Plus	131	386/4MB
Carmageddon 2	139	
Castrol Honda Superbike	133	P133/16MB/W'95
Cave Wars	75	486/8MB
Championship Manag.' 97/98	109	486/8MB
Championship Manager 3	tel	
Chaos Overlords	49	486/8MB
Chasm the Rift	75	486/8MB
Clash PL	69	P75/16MB
Colin Mc Rae Rally	159	P133/16MB/W'95
Commandos	149	P100/16MB/W'95
Conquest Earth	95	P133/16MB
Conquest of 1. N. W. DeLuxe	69	
Constructor	99	486/8MB
Council Wars-misje do D.Col.	49	P75/16MB/W'95
Creatures	49	P60/8MB/W'95
Creatures 2	145	
CROC	49	P133/16MB/W'95
CyberMage	99	486/8MB
D-Day American Invaders	35	486/8MB
Dark Reign	49	P90/16MB
Dark Reign Expansion	59	P90/16MB/W'95
Dark Vengeance	tel	
Daytona USA DeLuxe	99	P90/16MB/W 95
Deadlock	49	W'95
Deadly Tide	49	
Deathmatch Maker	49	
Deathtrap Dungeon	95	P90/16MB
Definitive Wargame Coll	99	
Destiny	49	WIN'95
Destruction Derby 2	39	486/8MB
Deus PL	59	486/8MB
Diablo	99	WIN 95
Die by the Sword	39	P120/16MB/W'95
Dominion: Storm Over Gift 3	149	P100/16MB/W'95
Double Agent	49	486/8MB/W'95
Dreams to Reality	45	P90/16MB/D,W'95
Duke Nukem Forever	tel	
Dune 2000	149	P90/16MB/W'95
Dungeon Keeper PL	49	P75/16MB/W'95
Earth 2140 PL	49	P90/16MB/W'95
Earth 2140-Mission Pack	49	P90/16MB/W'95
Earthworm Jim	49	486/8MB/W'95
Earthworm Jim & Pitfall	134	
Echelon	69	P100/16MB/W'95
Ecstatica 2 PL	49	P60/16MB
EF 2000 Evolution	95	486/8MB
EF 2000 Tactcom	30	Eurof 2000
Elk Moon Murder	49	486/8MB
Emergency Fighter for Life	49	P90/16MB/W'95
Eradicator	49	486/8MB
Eraser Turnabout	49	P100/16MB/W'95
European Air War	tel	
Excalibur	79	W'95
Extreme Assault	49	486/16MB/W'95
F-1 Racing	55	P120/16MB/W'95
F/A 18 Hornet: Korea	89	P/W'95
F16 Multirole+MIG29 Fulcrum	139	
F22 Total Air War	155	
FA Pr.League Footbal Man 99	145	P133/16MB/W
Fall Weiss 1939	59	486
Fallen Haven	79	WIN'95
Feeble Files	79	
Fields of Fire	59	
FIFA '99	139	P133/16MB
Fighters Antology	155	P90/16MB/W'95
Fighting Force	99	P90/16MB/W'95
Final Fantasy 7	155	P166/32MB/W'95
Final Liberation	155	P90/16MB/W'95
Flight Simulator'98	292	
Flight Unlimited 2	165	P90/16MB/W'95
Flying Corps Gold	99	P90/16MB/W'95
Front Line Fighters	149	
Full Throttle – DIG	120	486/8MB/DOS
Future Cop L.A.P.D.	tel	
G-Police	39	P133/16MB/W'95
Gangsters-Organized Crime	149	P133/16MB/W'95
Gold Games 2	119	486/16MB
Goosebumps	99	
Grand Theft Auto PL	149	
Great Battles of Alexander	79	486/8MB
Great Battles of Caesar	79	P90/16MB/D,W'95
Great Battles of Hannibal	79	486/8MB
Grim Fandango	199	P133/32MB/WIN
Guts'n'Garters	35	P120/16MB/W'95
Half-Life	155	
Heart of Darkness	149	486/16MB/W'95
Heavy Gear	149	P90/16MB/W'95
Helicops	79	P100
Hellbender	74	
Heretic 2	149	P166/32MB/WIN
Heroes of M&M	49	486/8MB
Heroes of M&M 2 PL	95	486/8MB
Hexen 2	49	P90/16MB
Hexen 2: Mission Pack	49	P90/16MB/W'95
Hexplore	159	486/16MB/W'95
Hopkins FBI	67	P133/16MB/W'95
Hyperblade	39	
I-WAR	95	P90/16MB/W'95
iF-22 v.5	149	486/8MB
iF-22 misje -Persian Gulf	49	W'95
iF/A-18E Carrier Strike	139	
iM1A2 Abrams	75	WIN'95
Imperialism	135	P90/16MB
IMPERIUM GALACTICA	59	486/8MB
Incubation+misje Hid.Worlds	99	
Industry Giant	138	P90/16MB/W'95
Injection-Ultimate Racing Coll.	120	P100/16MB
Insane Speedway	29	486/8MB
Insane Speedway 2	75	
Interstate'76 - Arsenal	99	P90/15MB/W'95
iPanzer 44	89	P133/16MB/W'95
Isis	49	486/8MB
Jack Orlando	49	P90/16MB/W'95
Jedi Knight + misje	tel	
Jet Fighter	49	P133/16MB
Johnny Herbert's Champion'98	146	P133/16MB/W'95
Johny Burger	30	486/8MB.
Joint Strike Fighter	99	P90/16MB/W'95
Josephine Assasin	79	486/WIN
Katharsis PL	29	486/8MB
Killing Time	39	P75/8MB
KKND 2	tel	
Klingon Honor Guard	tel	
Knight Chase-Time Gate	35	486/8MB
Knights and Merchants	49	
Koziołek Matołek	53	
Książę i Tchórz PL	49	W'95
Kupiec	40	486/8MB/W'95
Lands of Lore 2	49	P90/16MB
Last Bronx	149	486/16MB/W'95
Legacy of Time	155	P90/16MB/W'95
Lemings Pack PL	49	
LemPack 2	169	P90/16MB/W'95
Lew Leon PL	49	486/8MB
Liberation Day	79	
Liga Polska Man. '98 PL	69	486/8MB
Lode Runner 2	145	P90/16MB/W'95
Lomax	49	P75/16MB/W'95
Lucas Art -ARCHIVES v.III	144	P90/16MB/D.W'95
Lula Virtual Baby	59	
M.I.A. (Missing In Action)	139	P133/16MB/W'95

OFERTA firmy wysyłkowej DSW SAGITA

DSW SAGITA 02-903 Warszawa, ul. Powsińska 40/24 lub /17
tel/fax (22) 42-93-68, tel (22) 42-92-79

Aby dokonać zakupu zatelefonuj do nas. Jeśli zgłosi się automat – mów wyraźnie – podaj nazwisko, miejscowość, numer telefonu wraz z kierunkowym – oddzwonimy niezwłocznie. Albo wypełnij zamówienie umieszczone na końcu naszej oferty, wytnij je i wyślij pod adresem DSW SAGITA.
Przesyłka płatna przy odbiorze (plus koszty wysyłki). Ceny w złotych, zawierają podatek VAT.

PC CD-ROM

. G r y ▮ . d .

Mageslayer	62	P90/16MB/W'95
Magic & Mayhem	145	P133/16MB/WIN
Man of War	49	P90/16MB/W'95
MAX 2	155	P90/16MB/W'95
Maximum Force	59	P90/16MB/W'95
MayDay	49	
MechCommander	tel	
Mechwarrior 2 Mercenaries	49	
Mega3Pack	149	P100/16MB/W'95
Megapack 8	199	486/8MB/W'95
Megapack 9	169	
Megas-xpack – Jungle Strike	70	486/8MB
Men in Black	159	
Michael Owen's WLS'99	145	P133/16MB/W'95
Might & Magic 6	145	P90/16MB/W'95
Monaco Grand Prix	99	P133/24MB/W'95
Monte Carlo	70	386/4MB
Mortal Kombat 3	49	486/8MB
Mortal Kombat 4	139	P133/24MB/W'95
Moto Racer 2	145	P166/32MB/WIN
Muppet Treasure Island	49	486/8MB
Myth	95	P90/16MB/W'95
Myth 2	tel	
NBA 99	139	P166/32MB/W
Necrodome	49	P60/8MB
Netstorm	49	P90/16MB/W'95
NHL '99	139	P200/32MB
Nightmare Creatures	129	P90/16MB/W'95
No Respect	39	P100/16MB
Noc	20	
Nowy Teenagent-druga edycja	20	P90/16MB/D,W'95
Oddballs	49	
ODT	149	
Open Ice Challenge-NHL	99	P75/8MB/W'95
Operational Art of War	59	
Over the Reich	59	486/8MB
P.O.D.	49	P130/16MB/W'95
Panzer Commander	149	
Panzer General 2	135	P90/16MB/W'95
Pax Corpus	115	P90/16MB/W'95
Piąty Element	99	P90/16MB/W'95
Pięciopak '98	155	
Pingu	69	
Podwójne kłopoty B.Tuckera	59	486/8MB
Polanie PL	49	486/8MB
Popoulus 3 PL-The Beginning	139	P133/16MB/W
Power House	49	386/4MB/WIN
Powerslide	tel	
Precision Racing	99	P60/16MB/W'95
Price of Loyality-misje doHMM2	75	gra HMM2
Prisoner of Ice	35	486/8MB
Puma World Football 98	49	P60/16MB/W'95
Pyl (Dust)	142	
QAD	35	486/8MB
Quake 1	59	486/8MB/W'95
Quake 1 the Offering	125	P75/16MB/W'95
Quake 2	149	P90/16MB/W'95
Quake 2-misje Ground Zero	99	P90/16MB/W'95
Quake 2-misje The Reckoning	99	P90/16MB/W'95
Queen the Eye	139	P90/16MB/W'95
Railroad Tycoon 2	149	
Rainbow 6	149	
Rayman Designer	55	P90/16MB/O'95
Reah PL	139	P90/16MB/W'95
Realms of Arkania	49	P90/16MB/W'95
Realms of the Haunting	49	486/8MB/16MB
Recoil	tel	
Red Ghost	49	486/8MB
Redline Racers	55	P166/32MB/W'95
Reflux PL	49	P90/16MB/W'95
Return of Arcada	49	
Riddles of Runes	28	W'95
Riven - Sequel to Myst	159	P100/16MB/W'95
Rock w Polsce	169	
Rogue Squadron Acc.3D	tel	
Roland Garros 98	89	
S.C.A.R.S	99	P166/16MB/WIN
San Francisco Police	49	
Sanitarium	tel	
Santa Fe Mysteries	49	
Scorcher	49	P60/8MB/D,W'95
Screamer 2	99	P60/8MB
Sega Touring Car Championsh.	99	P90/16MB/W'95
Semper Fi	79	
Sensible Soccer '98	49	P100/16MB/W'95
Settlers 1 PL	20	P90/16MB/W'95
Settlers 2 PL	39	P90/16MB/W'95
Settlers 3	135	
Seven Kingdoms	89	W'95
Sfinx	29	486/8MB.
Shadow of the Empire	119	P133/16MB/W'95
Shadows over Riva	45	P90/16MB/W'95
Shanghai: Dynasty	105	P90/16MB/W'95
Sid Meier's Alfa Centauri	tel	
Sideline	35	486/8MB
SIM City 2000	49	386/4MB/W'95
Sim City 3000	tel	386/4MB/W'95
Simon Puzzle Pack	69	
Simon the Sorcerer 2	49	
Sin	149	P166/32MB/W
Skaut Kwatermaster PL	29	486/8MB.
Skullcaps	tel	
Smocze Historie PL	49	486/8MB
Snow Mobile	109	P90/16MB/W'95
Solar Crusade	35	P90/8MB/W'95
Soldiers at War	149	
Spearhead	135	
Spec Ops	129	
Speed Buster Acc.3D	99	P166/32MB/WIN
Spellcross - Ostatnia Bitwa	49	486/12MB
Sprou	59	486/8MB
Spycraft	49	486/16MB/W'95
SSI Compilation	99	
Star Command	49	486/16MB
Star Rangers	49	486/8MB
Star Tr.25 Ann.+Star Tr.J.Rit.	120	486/8MB/DOS
Star Wars Behind the Magic	129	P100/16MB/W'95
Starcraft: Brood War	79	
Stars	59	486/8MB/WIN
Steel Panthers 2	99	486/8B
Steel Panthers 2 Kampanie	29	
Steel Panthers 3	149	P90/16MB/W'95
Stone Axe PL	55	486/8MB
Street Racer	49	
Strife	35	486/8MB
SubCulture	55	W'95/16MB
Super EF2000	95	WIN'95
T-MEK	49	
Take no Prisoners	95	P90/16MB/W'95
Target PL	59	P90/16MB/W'95
Team Apache	145	
Test Drive 4X4	tel	P90/16MB/W'95.
Test Drive 5	tel	
Tex Murphy Overseer	89	P90/16MB/W'95
The Reap	49	W'95
Theme Hospital	49	P75/16MB/DOS/WIN
Thief - The Dark Project	149	P133/16MB/W'95
Thunder Brigade	99	
Tides of War	tel	
Time Warriors PL	35	486/8MB
Tintin in Tibet	59	486/8MB
TOCA 2	tel	
Tomb Raider 2	149	P90/16MB
Tomb Raider 3	149	P90/16MB/W'95
Tomb Raider Unfin.Business	95	P60/8MB
Total Annihil.-misje Battle Tact.	92	P100/16MB/W'95
Total Annihilation	59	P100/16MB/W'95
Touche PL	55	386/8MB
Trespasser	139	P133/16MB/W'95
Tribal Rage	59	
Trzy Czaszki Tolteków PL	49	486/8MB/D W'95
Tunnel B1	35	P70/8MB
Turok 2	tel	
Ultim@te Race Pro	49	P133/16MB/W'95
Ultimate Challenge Golf	99	
Ultra Fighters	79	
Unreal	149	P166/16MB/W'95
Vangers	59	P166/16MB/W'95
Virtua Fighter 2	99	P90/16MB/W'95
Virus	59	P100/16MB/W'95
Wacki-Kosmiczna Rozgrywka	49	
War Games	145	P133/16MB/WIN
War of the Worlds	tel	
War Wind 2-Human Onslaught	156	
Warcraft 2 DeLuxe	67	486/8MB
Wargasm	165	
Warlords 3-D. Rising	tel	
Warlords 3-Reign of Heroes	89	486/8MB
Wirtualne Puzzle	49	
World Football Manager	tel	
World League Basketball	155	P75/8MB/W'95
World League Soccer'98	95	P90/16MB/W'95
World od Combat 2000	139	
World War 2 Fighters	tel	
Worms United	135	486/4MB
Wrecking Crew	69	486/8MB
Wyspa 7 Skarbów PL	29	486/16MB/W'95
X-COM Apocalypse PL	75	P90/16MB
X-COM: Interceptor	tel	
X-Wing Collectors	159	P133/16MB/WIN
Xenocracy	75	P133/16MB/W'95
Z and Z Expansion Kit	120	486/16NB/W'95
Zork Adventure Trilogy	145	P90/16MB/W'95
Zork Grand Inquisitor	151	P90/16MB/W'95

OFERTA firmy wysyłkowej DSW SAGITA

DSW SAGITA 02-903 Warszawa, ul. Powsińska 40/24 lub /17
tel/fax (22) 42-93-68, tel (22) 42-92-79

Aby dokonać zakupu zatelefonuj do nas. Jeśli zgłosi się automat – mów wyraźnie – podaj nazwisko, miejscowość, numer telefonu wraz z kierunkowym – oddzwonimy niezwłocznie. Albo wypełnij zamówienie umieszczone na końcu naszej oferty, wytnij je i wyślij pod adresem DSW SAGITA. Przesyłka płatna przy odbiorze (plus koszty wysyłki). Ceny w złotych, zawierają podatek VAT.

PC CD-ROM

Edukacyjne i użytkowe

2 xy matma 6-7+1Lic.	78	486/8MB/W
2-ga Wojna Świat 1939-41	40	
33 lektury dla szkół średnich	39	486/4MB/WIN
ABC Chemii	39	486/4MB/WIN
Adept matematyki	49	486/8MB/WIN
Album o Polsce	49	
Arka Noego PL	89	
Atlas Polski	96	
Atlas of Europe	92	
Atlas Polski Krajoznawczy	99	
Atlas Świata v.3.0	88	486/8MB/WIN
Bajki J.Brzechwy	129	P90/16MB/W'95
Bajki J.Tuwima	129	P90/16MB/W'95
Batman i Robin	129	486/8MB/W'95
Belfer - Fizyka kl 6	49	
Biologia Komórki	49	
Bolek i Lolek-pam z podróży	49	486/D,W'95
Brzdąc	39	486/4MB/WIN
Cannon-Interact. Photo Guide	97	
Combat Chess	145	
Comic's Planet	125	P75/8MB
Czarodz.Opow.: Baba Jaga	49	P90/16MB/W'95
Czarodz.Opow.: Imo i Król	49	P90/16MB/W'95
Czarodz.Opow.: Mały Samuraj	49	
Czerwony Kapturek	29	486/8MB/W
Dinozaury 3D & Tajemn.Ziemi	119	486/8MB/WIN
Duży Sł.Informatyczny an-pl	89	486/8MB/W
Dyktando	96	386/4MB/WIN
Dyslektyk	60	386/4MB/D,W'95
Dzieje PRL	150	486/4MB/WIN
Edukacja	60	486/4MB/W
Elephant	39	
Elle Sekrety Urody	168	
Encykl. dla Dzieci (Alcion)	139	
Encykl. dla Dzieci (Cartall)	96	486/8MB/WIN
Encykl. PWN 1999	219	486/8MB/WIN
Encykl. Roślin Ozdobn.	169	
Encykl. Samochodów	39	
Encykl. Seksu	96	486/8MB/WIN
Encykl. Sportu	39	
Euro Letter	49	P90/16MB/W'95
Geografia	39	486/4MB/WIN
Hist. Eur.1918-39 i Kamp.Wrz.	40	
Hist. Najnowsza po 1945r.	96	486/4MB/WIN
Hist. Szk.Podsl.+1 Lic.	39	486/4MB/WIN
Historia Powszechna	129	486/8MB/W
Historia Sztuki	96	486/8MB/WIN
Kajko i Kokosz w kr.Borostw	79	
Klik uczy czytać	99	386/4MB/WIN
Kopciuszek	49	WIN'95
Kot w Butach	89	486/8MB/WIN
Kredka	38	386/4MB/WIN
Let's Draw	95	486/4MB/WIN
Literat 2.0	96	486/8MB/WIN
Literk. Cyferki 4.0	49	
Lulu i jej książka PL	69	
Luwr dla dzieci	118	486/8MB/WIN
Making Of Magic-Encyklopedia	tel	
Mapa Polski '98 z ks.telef.	149	P75/16MB/W'95
Matematyczne przygody	69	486/8MB/WIN
Matematyka 2001 kl.IV	99	486/8MB/WIN
Matematyka VII-VIII+egz.wst.	39	486/4MB/WIN
Matmania	39	486/4MB/WIN
Maturzysta vadem.jęz.pol.	99	
Max i Duch Zamku	79	
Max i Monika na zakupach	69	
Max i tajny wzór Wujka P.	74	
Między nami literkami	69	486/8MB/WIN
Multimed.Kurs MS Excel	70	486
Multimed.Kurs MS Word	70	486
Multimedialny Sł. Ortograf.	89	
New Beat 2000	119	486/8MB/WIN
New Beat 2000 Extravaganza	49	486/8MB/WIN
Oksfordzka Enc.Historii-Zestaw	120	486/8MB/WIN
Opt: Blitzkrieg-Hist.II W.Świat.	155	P90/16MB/W'95
Opt: Chessmaster 6000	155	
Opt: Czarownica Agata	89	WIN
Opt: Disn. 101 Dalmatyńczyk.	129	
Opt: Disn. Alladin AC	139	
Opt: Disn. Donald in Cold,Sh.	139	
Opt: Disn. Dzwonnik z N.Dame	149	
Opt: Disn. Herkules PL	159	
Opt: Disn. Lion King AC	139	
Opt: Disn. Pocahontas ASB	139	
Opt: Disn. Timon & Pumbaa	139	
Opt: Disn. Toy Story ASB	139	
Opt: Disn. Toy Story-video	139	
Opt: Disn. Winnie the Pooh	139	
Opt: Dookoła Świata	169	486/4MB/WIN
Opt: E-Mail 12 MB	183	
Opt: Encykl. Człowieka	169	486/8MB/WIN
Opt: Encykl. Dinozaurów	169	486/4MB/WIN
Opt: Encykl. dla Dzieci	169	
Opt: Encykl. Kotów	169	486/4MB/WIN
Opt: Encykl. Małego Człowieka	149	
Opt: Encykl. Nauki	169	
Opt: Encykl. Przyrody	159	486/4MB/WIN
Opt: Encykl. Ptaków	169	486/4MB/WIN
Opt: Encykl. Św.: Am.Płd	155	486/4MB/WIN
Opt: Encykl. Św.: Am.Płn.	155	P90/16MB/W'95
Opt: Encykl. Wszechświata	169	486/4MB/WIN
Opt: Encykl. Zwierząt: Ssaki	139	486/4MB/WIN
Opt: Historia Świata	159	486/4MB/WIN
Opt: Jak to działa?	169	486/4MB/WIN
Opt: Lasy Podpoduszańskie	109	
Opt: Lego Island	149	W'95
Opt: Marzenia Złotej Rybki	74	
Opt: Matma jest Super !	129	486/4MB/WIN
Opt: Moje pierwsze ABC	89	486/4MB/WIN
Opt: Moje pierwsze 1,2,3	109	486/4MB/W'95
Opt: Multimed.Encykl.Powsz.	49	486/8MB/W'95
Opt: Multimed Plan Gdańska	99	
Opt: Multimed.Plan Krakowa	99	
Opt: Multimed.Plan Warszawy	99	
Opt: Multimedialne la la la	68	
Opt: Ojciec Święty	95	
Opt: Perełki Europy Środkow.	129	
Opt: Rayman - matma i polak	129	
Opt: Sekrety Króla	84	
Opt: Staroż.Cyw.Mezop.i Egipt	129	
Opt: Tomek i Oskar-duch w Op.	99	
Opt: Umiem Pisać	129	
Opt: Urodziny Prosiaczka	69	
Opt. Wszystko o seksie	169	
Opt: Ziemia-wypr.do wnętrza	169	
Ortomania	39	486/4MB/WIN
Pitagoras Lic.1-4 + Matura	69	386/WIN
Podręczniki Lic.na CD	49	386/WIN
Polonez	49	486/8MB/WIN
Polskie Fonty '98	88	386/4MB/WIN
Polskie Kliparty	69	486/8MB/WIN
Polskie Książki Telef.v.3.0	199	
Prawo	33	486/8MB/WIN
Prawo Jazdy '98-nauka,testy	69	486/8MB/W'95
Przewodnik po Warszawie	75	
Ptaki Polski	120	
Sam Czytam	79	486/8MB/WIN
Sam Piszę	79	486/8MB/WIN
Sł.wyr.obcych i zwrot.obcojęz.	130	
Smak Kuchni Włoskiej	199	
Smok Anatol - Tajemn.Zamek	89	
Smok Anatol na Gula Gula	89	
Smurfowe Przedszkole 1	89	W'95.
Smurfowe Przedszkole 2	89	W'95.
Smurfowe Przedszkole 3	89	W'95.
Spiderman	129	486/4MB/WIN
Szkolny Sł. Muzyka	99	486/8MB/WIN
Śpiąca Królewna	39	
Tajemnice ludzkiego ciała PL	129	486/8MB/WIN
Testy	33	486/4MB/WIN
Toonworks	129	386/8MB/W'95
USCF Chess	95	P90/16MB/W'95
Virtual Chess 2 PL	89	486/16MB/W'95
Wielka Kolekcja Klipartów	40	486/8MB/WIN
Wielkie Dzieła Literat. Polskiej	120	
Windows Draw 5.0	49	P90/16MB/W'95
Wirtualna Szkoła Matematyka	129	486/8MB/WIN
Wymarzony Dom	138	486/4MB/WIN

DSW SAGITA 02-903 Warszawa, ul. Powsińska 40/24 lub /17
tel/fax (22) 42-93-68, tel (22) 42-92-79

Aby dokonać zakupu zatelefonuj do nas. Jeśli zgłosi się automat – mów wyraźnie – podaj nazwisko, miejscowość, numer telefonu wraz z kierunkowym – oddzwonimy niezwłocznie. Albo wypełnij zamówienie umieszczone na końcu naszej oferty, wytnij je i wyślij pod adresem DSW SAGITA.

Przesyłka płatna przy odbiorze (plus koszty wysyłki). Ceny w złotych, zawierają podatek VAT.

PC CD-ROM JĘZYKI OBCE

All In One	89	386/4MB/WIN
E-Teacher 4.0 ang.	85	386/4MB/WIN
E-Teacher 4.0 niem.	85	386/4MB/WIN
English Translator	189	P90/16MB/W'95
English Your Way 2.0	219	486/8MB/WIN
English+ Basic Opt	199	486/8MB/WIN
English+ Intermediate Opt	199	486/8MB/WIN
English+Advanced Opt	259	486/8MB/WIN
EuroPlus+ Reward ang Prof P.	399	
EuroPlus+ Ang.Prof.Pack	329	486/8MB/WIN
EuroPlus+ Angielski v.1	171	486/8MB/WIN
EuroPlus+ Angielski v.2	171	486/8MB/WIN
EuroPlus+ Angielski v.3	171	486/8MB/WIN
EuroPlus+ Business English	171	486/8MB/WIN
EuroPlus+ Francuski v.1	195	486/8MB/WIN
EuroPlus+ Hiszpański v.1	169	486/8MB/WIN
EuroPlus+ Niemiecki v.1	171	486/8MB/WIN
EuroPlus+ Niemiecki v.2	195	486/8MB/WIN
EuroPlus+ Niemiecki v.3	195	486/8MB/WIN
EuroPlus+ Niemiecki Prof.Pack	339	486/8MB/WIN
EuroPlus+ Schau Mal An	69	
Język Angielski	39	486/4MB/WIN
Język Niemiecki	39	486/4MB/WIN
Lang M. Pack-Beginner	199	
Lang M. Pack-Elementary	199	
Lang M. Pack-Intermediate	199	
Lang M. Collins Cob Students	199	
Lang M. Kit- Intermediate	199	
Lang M. Kit-Elementary	299	
Lingua Land -Angielski	149	
Lingua Land 5	239	
Multimed.Sł. ang-pol-ang	156	386/8MB/WIN
Multimed.Sł. niem-pol-niem	146	386/8MB/WIN
Plays for Children	99	486/4MB/WIN
Prof. Henry- słownictwo v 2.0	79	486/8MB/WIN
Prof. Henry-gramatyka	89	486/8MB/WIN
Prof. Klaus -gramatyka	79	486/8MB/WIN
Prof. Klaus- słownictwo	79	486/8MB/WIN
Sł. Collinsa ang-pol-ang	189	386/8MB/WIN
Sł. Medyczny ang-pol-ang	134	
Sł. obrazkowy jęz. ang.	66	386/8MB/WIN
Sł. obrazkowy jęz. niem.	66	386/8MB/WIN
Super Memo Power Pack	189	
Syracuse L.S.+Recog.Spanish	99	486/8MB/WIN
Triple Play Plus! English	159	486/4MB/WIN
Triple Play Plus!Fr,S,It,J,Ge,He	219	486/4MB/WIN
World Translator	199	486/8MB

PC dyskietki 3,5"

Gry

7 Dni 7 Nocy	25	386/2MB/VGA
Alien Breed Tower Ass.	39	
Arnie 2	20	
Baston	44	
Battle Isle	28	
Body Slam Wrestling	20	
Crazy Cars 2	23	286/640K/VGA
Evasive Action	39	
First Samurai	28	
Frankenstein	30	
Franko	25	386/4MB/VGA
Front Lines	39	
Gandalf	20	
Gear Works	20	
Hannibal PL	25	386/2MB/VGA
Harold's Mission	39	
High Seas Trader	39	
Imperium Galactica	23	286/640K/VGA
Inferno	49	386/4MB/VGA
Inferno - Special Edition	59	386/4MB/VGA
International Athletics	20	
International Ninja Rabbits	20	
International Soccer	20	
International Tennis	20	
Ishar 3	35	386/4MB/VGA
Isle of the Death PL	30	
Kajko i Kokosz	49	286/2MB/VGA
Kosmos	30	
Kupiec	40	
Lazarus	40	
Liga Polska Manager '97	49	WIN 95
Lords of the Realm	39	
Low Blow	20	
Manager Piłkarski	20	
Mega Blast	20	
Megalomania	28	
Noc	44	386
Operation Combat 2	20	
Oscar	29	
Pinball Illusions	39	
Saper	20	
Sink or Swimm	20	
Skaut Kwatermaster	30	
Smuś	20	
Sołtys	30	
Stalowe Nerwy PL	30	
Starship Command Adventures	44	
Swinus	39	WIN
The Machines	20	
Tyrian	30	
Ultimate Soccer Manager	39	
Urban	20	
Valhalla	20	
Virtuoso	34	
Walls of Rome	29	
Whizz	29	
Winter Supersports	29	
Wizkid	20	
Worms	59	

EDUKACYJNE I UŻYTKOWE

3xLogic Games	35
ABC Arytmetyki	25
Belfer-Ortogra	49
Dziejnia Podstawowa	40
Geometria dla każdego	25
Geophobia	37
Historia Szk.Podst.+1 Lic.	35
Historia Polski 966-1795	31
Izometrie	23
Komput.wspomag.odrab.lekcji	49
Korepetytor z Fizyki-Testy	35
Korepetytor z Gram. J.Pol	35
Korepetytor z Historii	35
Matematyka III-IV podst.	25
Matematyka z komputerem	39
Matma 1-4 Lic.	79
Matmiś 1-3 Podst.	36
Mistrz Arytmetyki	25
Optyka	36
Ortografia-PRO	25
Pitagoras 1, 5-8	49
Pitagoras 2 , egz.do Lic.	49
Polonista szk.p.+ egz.do Lic.	35
Poziomkowa Wróżka	49
Samar Chemia	37
Szkolny Atlas Polski	60
Testy-Hist.Najn. i Wiedza o Sp.	50
Testy-Historia Ogólna	49
Testy-Matematyka	50
Testy-Świat Współczesny	50
Trójmian kwadratowy	60
Układ okresowy pierw.	60
Układ Współrzędnych	23
Ułamki	25
Wesoła Układanka	35

JĘZYKI OBCE

E-Teacher Deutsch 3.0	59	
E-Teacher English 3.0	59	
E-Teacher Francaise 3.0	59	
Grammar Tree	40	
HYPER ang-pol-ang	33	WIN
POP Deutsch	49	
POP Francaise	44	
Spiele mit Worten	50	
You & Me ang.cz.1	50	
You & Me ang.cz.2	50	

OFERTA firmy wysyłkowej DSW SAGITA

DSW SAGITA 02-903 Warszawa, ul. Powsińska 40/24 lub /17
tel/fax (22) 42-93-68, tel (22) 42-92-79

Aby dokonać zakupu zatelefonuj do nas. Jeśli zgłosi się automat – mów wyraźnie – podaj nazwisko, miejscowość, numer telefonu wraz z kierunkowym – oddzwonimy niezwłocznie. Albo wypełnij zamówienie umieszczone na końcu naszej oferty, wytnij je i wyślij pod adresem DSW SAGITA.

Przesyłka płatna przy odbiorze (plus koszty wysyłki). Ceny w złotych, zawierają podatek VAT.

Amiga

Gry

AMIGA - GRY

Alien Breed 3D A1200....39....
Alien Target....29....
Amie....20....
Amie 2....25....
Astral....29....
Bez Komprom.500+,600,1200....34....1 MB CHIP
Body BL.Gal. A1200....39....
Brydz....25....
Classic Board Games....25....
Crazy Cars 2 A500....20....
Cyberforce....25....
Date Girl....28....
Date Girl A1200....28....
Double Agent A500+,600....39....
Dragonstone....20....
Dreamweb....39....
Dreenshar Dzieło Magów....35....
Eksperyment Delfin....34....
Eskadra....29....
F-29 Retaliator....35....
First Samurai....28....
Forest Dumb....29....
Forest Dumb Forever....29....
Frankenstein A500....20.... nie na A1200
Franko-The Crazy Revenge....23....
Gloom A1200....39....
Gloom De Luxe A1200....39....
Harold's Mission....43....
Heliosfera....31....
High Seas Trad. A1200....39....
Hokej na Lodzie....20....
Intercalaris....29....
International Soccer....25....
International Tennis A500....20....nie na A1200
Ishar 3 A500+, 600....35....1 MB CHIP
Jaguar XJ-220....25....
James Pond 3 A1200....20....
Kajko i Kokosz....39....
Kupiec....29....
Lasermania 2....20....
Lazarus....29....
Liga Polska Manager....29....
Lost in Mine....24....
Lowca Głów....25....
Mean Arenas....22....
Mega Blast....25....
Metal Mutant....20....
Miasto Śmier. 500+,600,1200....29....
Miki....35....
Mistrz Pol.'96 500+,600,1200....33....1 MB CHIP
Mr Tomato....29....
Okręty....20....
Olimpiada 96....29....
Oscar....29....
Overkill A1200....24....
Pechowy Prezent....23....
Pinball Illusions A1200....39....
Poltergeist....30....
Pro Tennis Tour 2....28....
Project Battlefield....23....
Pulsar....29....1 MB
Rajd przez Polskę....29....
Rally Championships 600,1200....29....
Rockstar 500+,600,1200....25....1 MB CHIP
Rooster....20....
Rycerze Mrok.500+,600,1200....35....
Sen....29....
Sink or Swim....25....
Skarb Templariuszy....29....
Skaut Kwatermistrz....29....
Skeleton Krew A1200....25....
Sperıs Legacy A1200....39....
Super Taekwondo Master....30....1 MB
Szachista....35....
Taekwondo Master A1200....28....
Tag Team Wrestling A500....20....
Tajemnica Bursztyn Komnaty....29....
Total Carnage A1200....22....
Total Football....48....
Trolls....29....
Truck Racing....20....
Tyran 500+,600,1200....39....1 MB CHIP
Universe....30....
Uridium 2....28....
W Potrzasku....35....
Wacus the Det. 500+,600,1200....35....1 MB CHIP
Watchtower A1200....30....
Winter Supersports....29....
Wisielec....20....
Wolfchild....20....
World Rugby Manager....20....
Worms....55....
Worms Directors Cut A1200....39....
Zaklęta Wyspa....25....
Zombie....20....

CD32 GRY

Alfred Chicken....24....
All Terrain Racing....60....
Chaos Engine....37....
Fears....71....
Fire & Ice....37....
Legends....61....
Pinball Illusions....61....
Speedball 2....43....
Speris Legacy....95....
Strip Pot....31....
Whizz....49....

EDUKACYJNE I UŻYTKOWE

ABC Chemii....30....
Afryka....17....
AmiTekst Pro GOLD....45....
Asystent Pro v.2.0....34....
Azja....17....
Brain Fodder....30....
Edukacja....35....
FIRMA v.6.5....160....
Geografia....15....
Geografia Polski....20....
Geometria dla każdego....24....
Historia kl.9....30....
Historia szk.podst. + Lic kl.1....15....
Korepetytor z Gram.J.Pol.....28....
Mały Tales....31....
Nauka Jazdy....25....
Novapaint IV....49....
Ortograf-Słownik J.Polskiego....20....
Ortografia....24....
Pisarz 3.0....47....
Pitagoras kl.5-8 Podst.....26....
Pitagoras kl.7,8 + egz.do Lic....26....
Pitagoras Lic.kl.1,2....26....
Pitagoras Lic.kl.3,4....26....
Pitagoras Matura....26....
Polonista....39....
Program Eksperta Giełdowego....50....
Super Bull 500+,1-3 kl Podst.....32....

JĘZYKI OBCE

AmiSłownik ang-pol-ang....24....
AmiSłownik niem-pol-niem....24....
Hipersł.ang-pol-ang,500+,600....24....
Jez.Angielski....35....
Super Memo v.3.0 A....34....
You & Me ang. lek.1,2,3 każda....35....

KUPON ZAMÓWIENIA NA NASTĘPNEJ STRONIE

OFERTA firmy wysyłkowej DSW SAGITA

Chcesz coś zamówić? Wypełnij tę kartkę, wytnij i wyślij pod adresem DSW SAGITA

Nazwisko: ______________________ Imię: ______________

kod: ___–_____ miejscowość: ______________________

ulica: ______________________ nr domu: _____ nr mieszk.: ___

tel: ______________________ kierunkowy: ______________

ZAMAWIAM – podaj nazwę gry/programu, rodzaj komputera i nośnik:

1. ______________________
2. ______________________
3. ______________________
4. ______________________
5. ______________________

Płatne przy odbiorze plus koszty wysyłki.
W razie nie odebrania zobowiązuję się przesłać 10 zł pod adresem SAGITY.

Czytelny podpis Rodzica/osoby dorosłej: ______________________

Chcesz coś zamówić? Wypełnij tę kartkę, wytnij i wyślij pod adresem DSW SAGITA

Nazwisko: ______________________ Imię: ______________

kod: ___–_____ miejscowość: ______________________

ulica: ______________________ nr domu: _____ nr mieszk.: ___

tel: ______________________ kierunkowy: ______________

ZAMAWIAM – podaj nazwę gry/programu, rodzaj komputera i nośnik:

1. ______________________
2. ______________________
3. ______________________
4. ______________________
5. ______________________

Płatne przy odbiorze plus koszty wysyłki.
W razie nie odebrania zobowiązuję się przesłać 10 zł pod adresem SAGITY.

Czytelny podpis Rodzica/osoby dorosłej: ______________________

Stefan T.
wieloletni
prenumerator
GAMBLERA

W K4 Kompendium znajdziesz to, czego nie ma gdzie indziej. Wyczerpujące poradniki i opisy popularnych gier, tipsy i podpowiedzi, opowiadania s-f, wiadomości na tematy bliskie grom, filmy, książki, uzbrojenie, technologie... 352 strony lektury na długie miesiące

ISBN 83-910949-0-1



Autorami książki K4 KOMPENDIUM są znani dziennikarze popularnego miesięcznika SECRET SERVICE, wraz z jego twórcą i wieloletnim redaktorem naczelnym - Marcinem Przasnyskim.
W K4 KOMPENDIUM zespół profesjonalnych graczy-publicystów zawarł całą swoją wiedzę na bieżące tematy związane z grami komputerowymi i innymi produktami nowoczesnej młodzieżowej subkultury użytkowników komputerów i Internetu.